

PLAYSTATION2 · PSONE · DVD
ÉPOCA I · Nº3
play2DVD
LA REVISTA INDEPENDIENTE PARA DISFRUTAR AL MÁXIMO DE TU PS2
STARFIGHTER
La fuerza llega a tu PS2
De puertas afuera
Extermination
J-Phoenix
Boku to Maoh
Previews
Formula One 2001
Baldur's Gate: Dark Aliance
The Undying
Reviews
Shadow of Memories
Zone of the Enders
Oni
SORTEAMOS 15 DVDS. BUSCA LAS BASES EN EL INTERIOR
REPORTAJE: ENVOLTORIOS DE CRISTAL. TODO SOBRE LAS CAJAS DE DVDS
El hombre sin sombra
Doble Traición
Antz (Hormigaz)
595 ptas. 3,57€ MENSUAL
00003
9 771577 255001


play2DVD



EDITA:



Digipro Producciones S.L.
c/ Cardener, 18, local
08024 Barcelona
Telf./Fax: 93-285.32.55*
digipro@terra.es

REDACCIÓN
play2dvd@terra.es

Director
Ricardo Martín

Redactor Jefe
Jordi Calafell

Redacción
Miguel Ángel Chazo
Javier Muntada

Colaboradores
Joan Lluís Abenza, Rosa Mª Abenza, José Carlos Cepero, Marc Escauriaza, Héctor Fernández, Xavier Martínez, Miguel Ángel Parra, Josep Pastors, Ricardo Ramos, Josep de Riu, Francisco Javier Sánchez, Pol Turrents, José Ventosa, Marc Soria, Carlos Iglesias.

Diseño y maquetación
Enric Añó, Natalia Báscones

Corrección de estilo
Laura Almar

Publicidad
Jordi Calafell

Impresión
Litografia Rosés

Distribución
Coedis

Impreso en España - Printed in Spain
30 de abril de 2001

D.L.: B-50240-2000
ISSN: 1577-2551

Seguimos evolucionando

Mes a mes va creciendo el número de gente que como vosotros ha adquirido una PS2, o piensa hacerlo en breve. Cada vez más gente se pregunta como sacarle partido a todas las posibilidades de este nuevo sistema de entretenimiento. Nosotros, revista a revista, intentamos guiaros para conseguir ese propósito mediante nuestras diferentes secciones. Pero nunca es suficiente para todos.
Por eso intentamos evolucionar con cada nuevo número de Play2DVD para ofreceros más y más en cada edición.
En este número inauguramos una sección que estaba prevista para el anterior número, pero que por razones de tiempo no conseguimos haceros llegar. «De puertas afuera» nace con la intención de informaros de las novedades que acaban de salir o están a punto de hacerlo en el exterior de nuestro país, generalmente en Japón y USA. En esta sección se indicará mediante un marcador gráfico, el interés que despierta el título comentado a la vez que las posibilidades de llegar a nuestro mercado. Para el próximo número habrán aún más novedades pero eso todavía es un secreto. Paciencia.
Por lo demás seguimos destacando en nuestra sección de Previews los últimos datos de los títulos que en próximos meses serán alimento para vuestra PS2. En este número destacamos el esperado Formula One 2001, que promete hará las delicias de los aficionados a velocidad más endiablada, que sabemos son muchos.
Este mes en la sección de Reviews hacemos un exhaustivo análisis de dos de los títulos más esperados para PS2: Shadow of Memories y Zone of the Enders, un regalo que nos llega a las pocas semanas de su lanzamiento en Japón, algo inédito en el mundo de los videojuegos. También están de enhorabuena los seguidores más acérrimos de la saga galáctica más famosa de nuestros tiempos: Star Wars. En este número conoceremos a fondo que nos ofrece la primera incursión de Lucas Arts en PS2.
Y por supuesto seguimos informándote de lo último en DVD, incluyendo un curioso y divertido reportaje sobre las diferentes cajas de DVD, que seguro que a más de uno le ayudará a evitar que sus DVDs acaben hechos fosfatina, y es que algunas de las cajas que inicialmente los resguardan pueden ser una trampa mortal para su conservación. Por desgracia para los manazas no damos soluciones.
Esperamos de verdad que podamos colmar vuestras ansias de información de lo que sin duda se convertirá en uno más de la familia, tu PS2.
Gracias por vuestro apoyo, con el que esperamos seguir adelante, evolucionando, mejorando ■

Quién es quien en Play2DVD

Miguel Ángel «Alan Smithee» Chazo
Carlos «aKorn» Iglesias
Marc «B-51» Escauriaza
Ricardo «Banzai!» Ramos
Josep «Bullseye» de Riu
Jordi «Crazy Spify» Calafell
José «Dark Schneider» Ventosa.
Miguel Ángel «Dr. Furter» Parra
Ricardo «Gilliam» Martín
Josep «Jokerman» Pastors
Laura «Kunda» Almar
Francisco Javier «Neo» Sánchez
Rosa Mª «Semir» Abenza
Hector «Spachipman» Fernández
Marc «Star Runner» Soria
Pol «Polispol» Turrents
Javier «Prometeo» Muntada
Xavi «Xasvi» Martínez
Joan Lluis «Zal, the Lowman»Abenza

play2DVD

EN PORTADA: STARFIGHTER

SUMARIO

Nº3 ABRIL 2001

BOKU TO MAOH

FORMULA ONE 2001

THE UNDYING

EVO 4X4

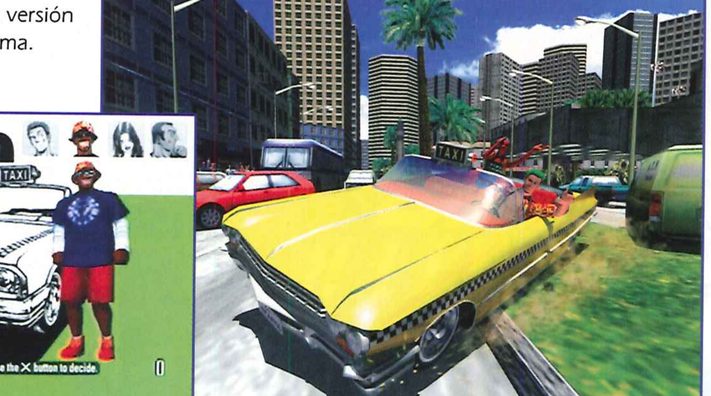
WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

noticias

Crazy Taxi para PS2

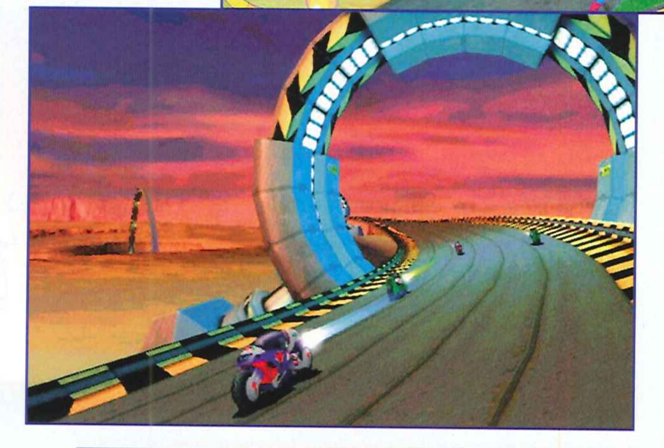


Empiezan a sentirse las consecuencias del abandono de **Sega** en la batalla de las consolas. Como casi todos sabréis, la colosa nipona se ha convertido oficialmente en desarrolladora de videojuegos a causa de los malos resultados obtenidos con **DreamCast**. Ahora que la programadora se ha convertido en una compañía más del sector, quiere trasladar a **PS2** uno de sus mayores éxitos en los salones recreativos, **Crazy Taxi**, un alocado arcade de conducción que será versionado para la 128 bits de **Sony** sin novedades sustanciales. **Sega** también ha anunciado que **18 Wheeler** y **Zombie Revenge** tendrán versión en dicha plataforma.



Extreme G-3, Hyper-velocidad en 128 bits

Acclaim vuelve a la carga con uno de sus títulos más laureados, **Extreme G-3**. Como en anteriores ocasiones, competiremos a través de escenarios futuristas, al más puro estilo **WipeOut**, a bordo de motos de última generación equipadas con todo tipo de armamento. esgraciadamente, el juego no saldrá hasta finales de año, aunque a juzgar por las imágenes valdrá la pena esperar.



Virtua Fighter 4 en PS2

Uno de los mejores simuladores de lucha creados por **Yu Suzuki**, **Virtua Fighter 4**, se prepara para dar el salto a la grande de **Sony**. Según nuestras fuentes **AM2**, (responsables de la versión recreativa) están adaptando el mejor juego de lucha de **Sega** con unos resultados impresionantes, y se prevee que llegará en otoño por tierras niponas. Sobre el lanzamiento en Europa no se sabe nada, pero viendo las imágenes se nos va a hacer muy larga la espera.







Rumores

>Aunque **Eidos** anuncio hace un tiempo la conversión para **PS2** de **Thief 3,** desde ese momento no se ha vuelto a hablar de este juego, por lo que las malas lenguas comentan que seguramente ha sido cancelado. Según se dice el juego podría aparecer para la **Xbox**, además de para PC.

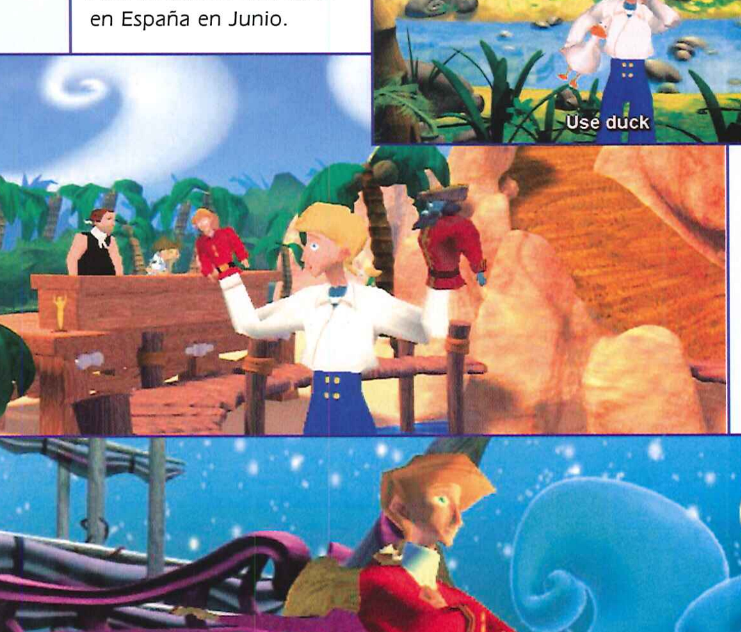
>Según algunas fuentes, **PS2** podría estar ganando antes de empezar la batalla con las nuevas consolas de **Microsoft** (**Xbox**) y **Nintendo** (**GameCube**). El diseño extremadamente grande de la **Xbox**, que no ha gustado al mercado japonés (vital para el éxito de cualquier sistema de videojuegos), y el target más infantil de la **Game Cube**, parecen estar decantando muchos proyectos hacía la negra de **Sony.**

>Las primeras semanas que sucedieron al lanzamiento fueron bastante duras para la mayoría de distribuidoras, que se encontraron con un mercado muy pequeño y poco rentable a corto plazo. Con el paso de los meses el mercado ha crecido y las compañías han vuelto a la calma, aunque se rumorea que la mayoría de ellas van a recortar gastos y partidas presupuestarias.

> De piedra se quedaron algunos cuando un reportaje de la prestigiosa **BBC** habló de un nuevo chip para la ¡**PS3**! que presuntamente estaban diseñando **Sony**, **IBM** y **Toshiba**, y que estaría listo antes de dos años El rumor ha sido totalmente desmentido por la propia **Sony** diciendo que esta noticia era "ridícula". Ciertamente. ¿Quién se gasta 75.000 ptas en un aparato con dos años de vida?

Escape From Monkey Island, una sorpresa de Lucas Arts

Pocos se imaginaban que fuese a ser posible la adaptación de la cuarta entrega de esta cachonda saga de piratas fuese a parar a **PS2**. **Electronic Arts** distribuirá este título en España en Junio.



Tony Hawk tiene rival

Después del éxito obtenido con **Espn Winter X Games**, **Konami** vuelve a la carga con otro deporte extremo, el "Skate". **Espn X games "Skateboarding"** promete ser el mejor simulador sobre una tabla aparecido en 128 bits, argumentos no le faltan: patinadores profesionales, escenarios reales, diversos torneos y un trabajado modo multi-jugador son las mejores bazas de un título que hará las delicias de los amantes de este deporte. Esperemos que llegue pronto por aquí..





Breves

¿PROTAGONISTA DE MGS2?

• Konami ha lanzado una original y divertida forma de pasar a la posteridad. Cualquier persona que se conecte con la página web del juego podrá indicar su nombre, apellidos, fecha de nacimiento y tipo de sangre. Tras un sorteo, que se celebrará antes del verano, los afortunados ganadores podrán ver su nombre en el juego, y encima les tocará ser los malos, ya que en caso de ser ganadores nuestros datos aparecerían en las placas identificativas de los soldados enemigos que, previsiblemente, serán aniquilados por Solid Snake. http://www.konami.co.jp/kcej/products/mgs2/mgs2name/index_e.html

DEAD OR ALIVE SE RESISTE A MORIR

• Uno de los mejores juegos de lucha para la bestia negra de Sony tendrá tercera entrega en breve. Team ninja, responsable de Dead or Alive: Hardcore está desarrollando la tercera parte que correrá en la placa Naomi 2 y que con toda probabilidad disfrutaremos en PS2. Vista la progresión desde su primera entrega en 32 bits podemos estar ante un auténtico bombazo.

¿METROPOLIS STREET RACING PARA PS2?

• Según diversas fuentes, Bizarre Creations, responsable del mejor simulador de conducción para Dreamcast, está programando Metropolis Street Racing para otra plataforma. Todo parece indicar que no se trata de una simple conversión si no de una secuela dirigida exclusivamente a la 128 bits de Sony. Seguiremos informando.

UBI SOFT ABSORBE TLC.

• Por fin se ha confirmado, Ubi Soft, en su empeño por convertirse en una de las cinco compañías más grande del mundillo, ha absorbido The Learning Company (TLC) responsable de clásicos como Prince of Persia, Chessmaster y Myst entre otros. Fuentes de Ubi Soft han confirmado que Myst III: Exile aparecerá en las consolas de nueva generación.

TENCHU 3 NO ACABA DE ARRANCAR

• Acquire, la creadora de la saga Tenchu, tiene problemas legales con su distribuidora, Activision. Debido a este contratiempo el desarrollo del juego ha pasado a manos de K2 LLC lo que supone un retraso en su lanzamiento. Esta tercera entrega, que verá la luz en PS2 seguirá la linea de las dos anteriores versiones en 32 bits: infiltrarnos y acabar con nuestros enemigos de la manera más sigilosa posible. Cuando sepamos algo más seréis los primeros en saberlo.

¡QUE TE PICO, LECHE!

• Sony ha anunciado que está desarrollando un juego absolutamente revolucionario para su 128 bits, Mosquito: The Summer at Yamada Residence. Como podreís deducir de este curioso nombre, controlaremos a un mosquito cuya misión consiste en chupar la sangre a todos los habitantes de la casa sin ser eliminado. La fecha de lanzamiento en el país nipón no podia ser más acertada: verano de este año.

ENIX VUELVE A INNOVAR

• La máxima rival de Square en el campo del RPG está desarrollando un original título para PS2, Endonesia. Encarnaremos a un joven de corta edad que por error consigue entrar en una isla de un mundo paralelo y cuya misión consister en salir de esta antes de 10 días para no quedar atrapado en dicha dimensión. Siendo de Enix habrá que verlo.

CAPCOM & EA

• Onimusha será distribuido por EA en España en el mes de Junio, después de haber alcanzado un acuerdo con Capcom para la distribución de sus principales títulos para los 128-bit de Sony. Por cierto, echadle un vistazo a los próximos lanzamientos que no tiene desperdicio: Tekken 4, Soul Calibur 2, TennisGame, Baseball Game, Soccer Game, Ace Combat 4, Vampire Night, Tales of X, Mr driller New York, New Ridge Racer, New Moto Gp, Massive Rpg.

Konami prepara su artillería

Konami apuesta fuerte por la **PS2**, y prueba de ello es el reciente anuncio en el que explican que van a dedicar un 70% del personal y de los recursos a esta plataforma. La gigante nipona ha hecho públicos sus próximos lanzamientos para **PS2** antes de que se celebre el **Tokio Game Show**. Un **Suikoden** para 128 bits, la secuela de **Silent Hill**, y el esperadísimo **Metal Gear Solid 2** son los títulos más destacables de una lista repleta de bombazos:

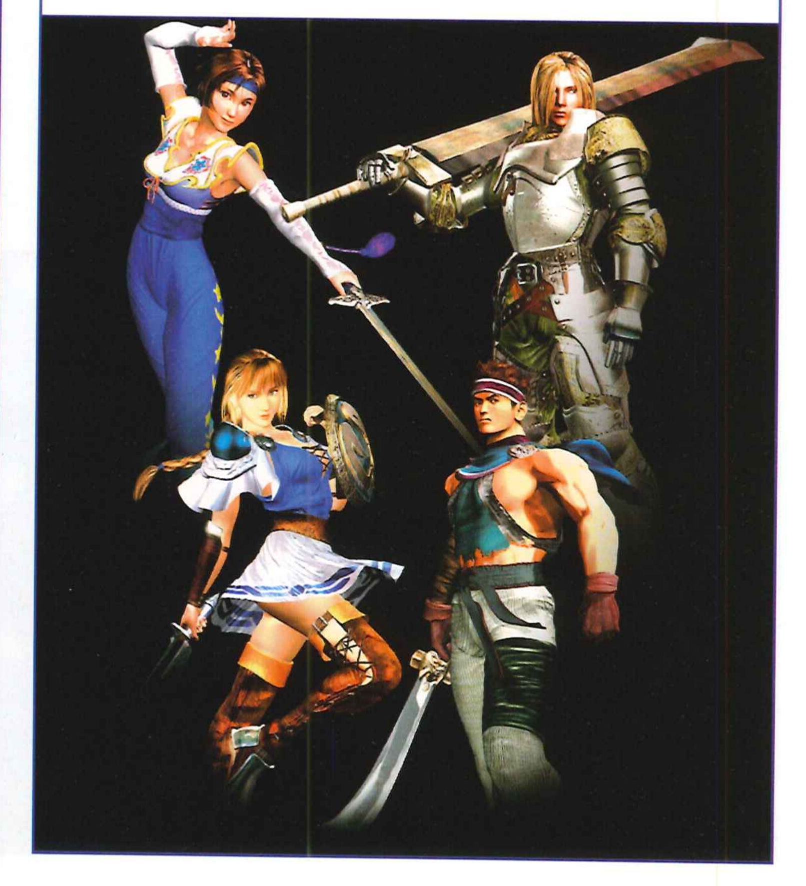
- Muscle Ranking
- Age of Empires 2
- Genso Suikoden vol. 2 - Duel of Cristal ball
- Para Para Paradise
- Beatmanía IIDX 4TH Stile - New songs collection -
- Silent Hill 2
- World Soccer Wining eleven
- Metal Gear Solid 2 sons of liberty





Soul Calibur 2 un nuevo motivo para comprar PS2

>La adaptación de la recreativa de **Namco**, desarrollada bajo el soporte **System 246**, para **PS2** augura grandes momentos para los poseedores de este sistema. En breve se lanzará la recreativa en Japón y tendremos más detalles.



namco®

Envíanos la prueba de compra de Moto GP y podrás ganar una **CBR900**, réplica de la de **ALEX CRIVILLÉ**.

Más información en www.es.scee.com



TBWA

motogp

www.es.scee.com

Motos idénticas a las reales. Sensación de velocidad como nunca antes has tenido.

Y todos los equipos y pilotos oficiales del campeonato del mundo de 500 c.c.

Esto es Moto GP. Apasionantemente real.

PlayStation 2

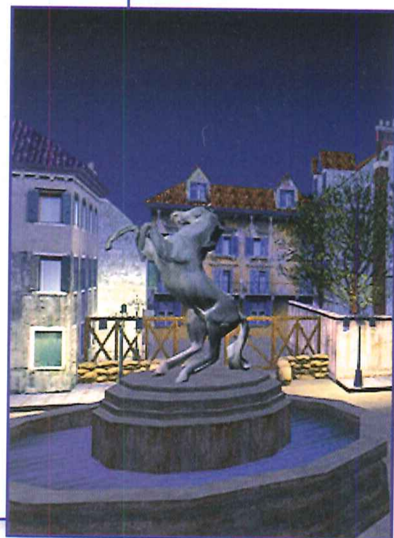


DOLBY DIGITAL

DVD VIDEO

¡EA declara la guerra!

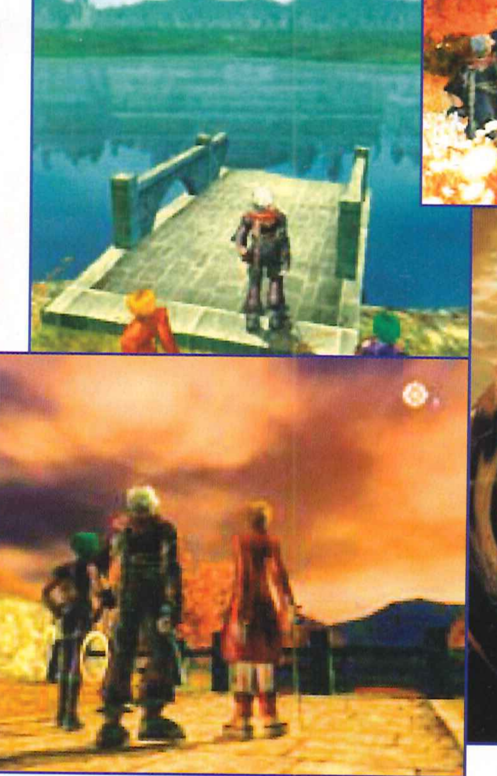
La prolífica programadora americana ha hecho públicos uno de sus proyectos más prometedores para **Playstation 2**: **Medal of Honor Frontline**.
Este juego de acción subjetiva en 3D que tan buenas críticas cosechó en 32 bits, quiere volver a repetir el éxito en la bestia negra de **Sony**. La segunda guerra mundial seguirá siendo el transfondo de la acción en el que tendremos que realizar con éxito 15 delicadas misiones para sabotear los planes del ejército del Fhürer. Pero aquí no acaba la cosa, **EA** también está preparando para la misma plataforma un juego de aviación relacionado con **Medal of Honor**, si es que estos chicos no paran un momento.





Evergrace 2, vuelve el Rol

Todavía no ha aterrizado la primera parte y **From Software** ya está preparando la segunda. **Evergrace** es un RPG para **PS2** que saldrá por abril, cuya principal característica reside en poder controlar las vidas de los dos protagonistas a la vez aunque de manera alternada. La desarrolladora nipona, no satisfecha con el resultado ha puesto manos a la obra en la segunda parte que según sus creadores superará con creces a su antecesora, tanto en grafismo como en jugabilidad. Esta secuela tiene previsto su lanzamiento en Japón este verano, aunque aquí deberemos esperar bastante más.





Foro

Un mes más continúan los comentarios en la red sobre la aparición de títulos rompedores. El baile de fechas sobre el lanzamiento de MGS2 y los comentarios sobre este título, ocupan buena parte de las opiniones y comentarios. Sin duda éste es el juego más esperado por todos los aficionados a la PS2 y quizás es el que marca más diferencias. También se han empezado a escuchar comparaciones con otras plataformas (léase Xbox) que han empezado a mostrar las primeras imágenes de algunos juegos. Afortunadamente la gente ha llegado a la conclusión que es muy temprano para comparar, ya que aún no se ha visto el resultado final de dichos proyectos para otras plataformas, ni se han exprimido las posibilidades que brinda la PS2. Los foreros han llegado a la conclusión que los resultados finales serán bastante parecidos, por lo que no se esperan unas diferencias abismales entre plataformas. Por último el ambiente ha mejorado y la gente está más positiva con el lanzamiento de nuevos e interesantes títulos para PS2 que empiezan a colmar las expectativas de sus compradores. Más vale tarde que nunca, pero lo mejor está por llegar. Y en esto está todo el mundo de acuerdo: dentro de un par de años no reconoceremos los juegos que asomarán por nuestra pantalla ni nuestra propia PS2. Si no atentos a títulos y periféricos.

Capcom prepara sorpresas

La responsable de sagas tan legendarias como **Street Fighter** y **Resident Evil** está dispuesta a hacernos pasar de miedo. Cuando todavía esperamos el dia del lanzamiento de **Onimusha**, **Capcom** está trabajando ya en la secuela de la que sólo se sabe que pasará 10 años después y que podrán participar hasta cuatro jugadores simultáneos. Pero aquí no acaba la cosa, tendremos un cuarto «**Resident**»: **Biohazard: Last Escape** que será una historia alternativa de **Code: Veronica** y saldrá para **PS2**.



Última hora: La suerte últimamente no esta del lado de la compañía japonesa **SEGA**, después de renunciar al desarrollo de hardware para el mercado de consolas despidiéndose con **Dreamcast**, y dedicarse a programar software para las demás plataformas entre las que destaca **PS2**, encima acaba de fallecer su presidente **Isao Okawa**. Sin duda una gran pérdida para una compañía que desde siempre ha estado en el mundo de los videojuegos.

Los preferidos de PLAY2DVD

1 Zone of Enders

Konami nos vuelve a traer un juego con todos los ingredientes para ser un éxito: excelentes gráficos, una espléndida jugabilidad, y el sello de Hideo Kojima, que aquí ejerce como productor. Eso sin contar la inclusión de la de demo de Metal Gear Solid 2. Una delicia

Compañía: **Konami** — **nota 27,5**



2 Final Fantasy IX

La saga más vendida del mundo sigue en las posiciones más altas en las preferencias de nuestra redacción. Aventura, magia y pasión crean una de las historias más deseadas del momento.



Compañía: **Square** — **nota 26**

3 Shadow of Memories

¿Quien dijo que PS2 no tendría títulos importantes en nuestro mercado en un breve plazo de tiempo?. Después de esta gran aventura gráfica, que nos recuerda a Shenmue, algunas palabras se pierden en el aire.



Compañía: **Konami** — **nota 26**

4 Moto GP

Las carreras de motos son cada vez más populares entre los videoadictos después del éxito de ventas de este juego. Sin duda el grado de realismo es un buen motivo para estar entre los primero de esta lista de favoritos.



Compañía: **Namco** — **nota 23,5**

5 Star Wars: Starfighter

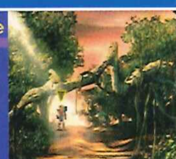
Lucas Arts recrea las batallas espaciales más espectaculares desde las vistas en Star Wars: Episodio I. Un placer para fans y no tan fans de esta "space opera" legendaria.



Compañía: **Lucas Arts** — **nota 24**

6 NBA Hoopz

El baloncesto nunca había sido tan divertido como este título de Midway que viene a ser un remake de el clásico NBA Jam, de la misma compañía.



Compañía: **Midway** — **nota 24**

7 Legend of Dragoon

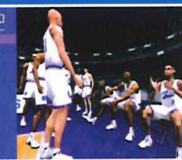
Seguir tras los pasos de Square en el género RPG se ha convertido en el reto de muchos desarrolladores. SCEI son los que más se han acercado.



Compañía: **SCEI** — **nota 23,5**

8 ESPN Winter X Games

Un juego a tener en cuenta, porque aporta más al género de Snowboard de lo que la gente cree.



Compañía: **Konami** — **nota 24,5**

9 NBA Live 2001

La simulación más realista del baloncesto sigue llamando la atención a algunos miembros de la redacción, mientras que otros se decantan por propuestas más arcade.



Compañía: **EA Sports** — **nota 23,5**

10 SSX

Aunque no somos excesivamente fanáticos de los juegos de snowboarding, este nº 1 en ventas confirma aquello de que cuando el juego es bueno poco importa el género.

Compañía: **EA Sports Big** — **nota 22,5**

[VENTAS] ESPAÑA

1. Moto Gp — Distribución: Namco
2. SSX — Distribución: EA Sports
3. Tekken Tag Tournament — Distribución: Namco
4. NBA Live 2001 — Distribución: Ea Sports
5. Fifa 2001 — Distribución: EA Sports
6. F1 Championship Edition 2000 — Distribución: Ea Sports
7. Ridge Racer 5 — Distribución: SCEE
8. Theme Park World — Distribución: Bullfrog
9. Driving Emotion Types — Distribución: Escape/SquareSoft
10. NHL 2001 — Distribución: EA Sports

*Información cedida por FNAC

[VENTAS] JAPÓN

1. Zone of Enders — Compañía: Konami
2. Bloody Roar 3 — Compañía: Hudson
3. Onimusha — Compañía: Capcom
4. F1 Championship Season 2000 — Compañía: Ea/Square
5. J-Phoenix — Compañía: Takara

[VENTAS] USA

1. Star Wars: Starfighter — Compañía: Lucas Arts
2. Madden NFL 2001 — Compañía: EA Sports
3. ATV Offroad Fury — Compañía: SCE/Rainbow Studios
4. SSX — Comapñía: EA Sports
5. Knockout Kings 2001 — Compañía: EA Sports

Boku to Maoh

Género: RPG
Desarrollador: SCEI
Origen: Japón



En el último RPG de PS2 debemos ayudar a nuestra sombra a resolver unos asuntillos que tiene pendientes.

[NEO]

Sony nos está sorprendiendo con la cantidad de RPGs que hace para **PS2,** sobre todo al pensar que su único «éxito» dentro de este género es el **Legend of Dragoon,** pero este mal resultado puede mejorar si todos los juegos que hace tienen la misma calidad que **Baku to Maoh.**

Un demonio llamado Stan está en un ligero aprieto. Siete demonios le han robado casi todo el poder que tenía y le han obligado a cobijarse adoptando la sombra de un pequeño personaje, complicándole la vida y mermándole la movilidad. Por tanto, el héroe de la aventura deberá ayudar a Stan a recuperar su poder y combatir a los siete demonios.

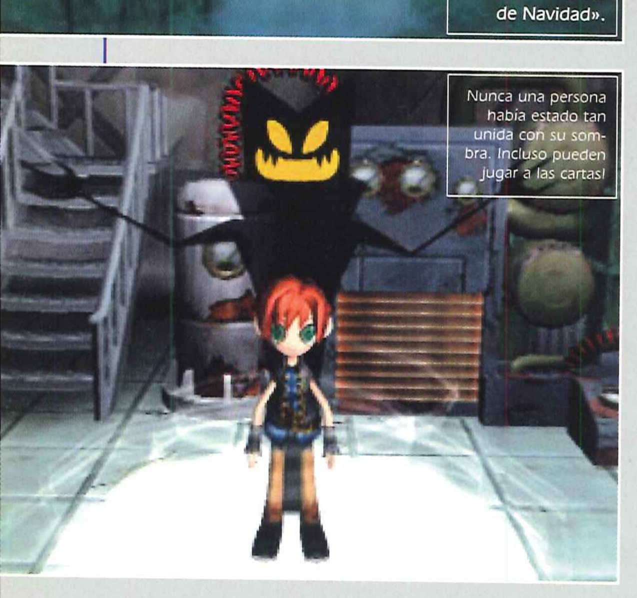
El nuevo juego de **SCEI** tiene un aspecto muy infantil, parecido a **Evolution.** Todos los personajes, exceptuando a Stan, que es totalmente plano (como si lo hubiera aplastado una apisonadora), son cabezones y carecen de las formas naturales que tiene el cuerpo, los brazos y las piernas son completamente lisos y la cabeza redonda, como un **Playmobil.**

Las transparencias y las sombras están muy bien realizadas.

Este castillo parece sacado de la película de **Tim Burton «Pesadilla antes de Navidad».**







Nunca una persona había estado tan unida con su sombra. Incluso pueden jugar a las cartas!



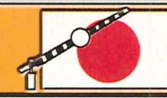
Los personajes

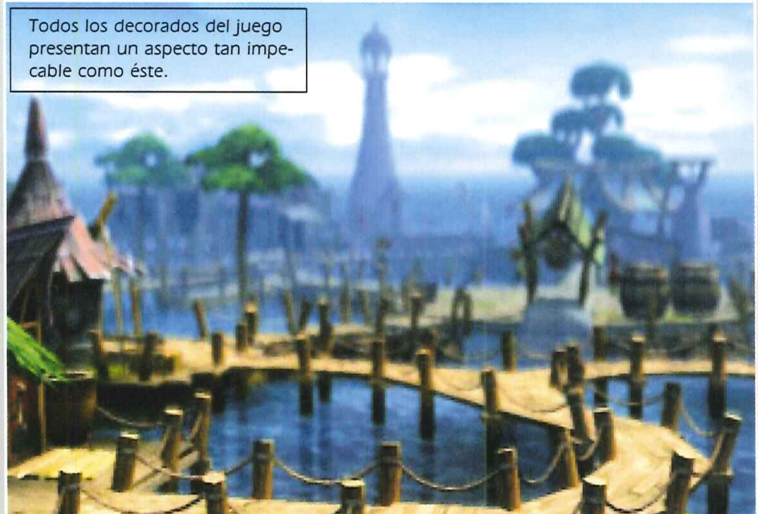
«Todos los diseños de los personajes están elaborados de forma muy simpática y fantasiosa, haciendo muy divertido el transcurso de esta original aventura en la que caballeros, demonios y princesas se unen para ayudar al desdichado Stan».



Nos vamos a esquiar.

Esta chica es todo CABEZA.

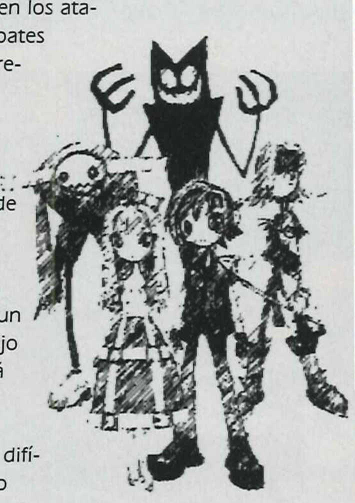




Todos los decorados del juego presentan un aspecto tan impecable como éste.

Las vestimentas tienen una gran variedad de texturas muy coloristas y están perfectamente aplicadas al contorno de los personajes.

La relación que mantienen protagonista y sombra en los combates se debe ir modelando a lo largo del juego, pues al principio su cooperación no es muy buena, cosa que interferirá en los ataques, pero a medida que acumulamos combates su convivencia se hará más confortable, incrementando su eficacia.



Una vez hayamos reclutado nuevos aliados en nuestra aventura, podremos realizar ataques conjuntos, mucho más poderosos que los individuales, que podrán ir aumentado de nivel a medida que los vayamos utilizando.

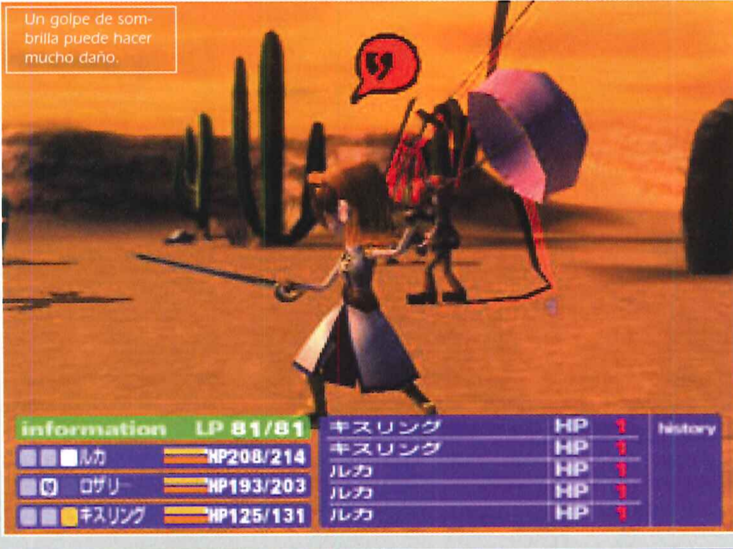
Cada uno de los enemigos y protagonistas tienen un elemento afín, como puede ser el fuego o el agua, que está representado de un color. Por tanto, si un personaje de color rojo ataca a un monstruo de color azul le restará más vida que si lo ataca uno de su mismo color.

Éste es uno de esos juegos que tiene muy difícil su llegada hasta el viejo continente pero que, por la calidad que tiene y sobre todo porque es de **Sony**, se podría llegar a distribuir en nuestro país.





Nuestros graciosos personajes se están preparando para una dura batalla.



Un golpe de sombrilla puede hacer mucho daño.



J-Phoenix

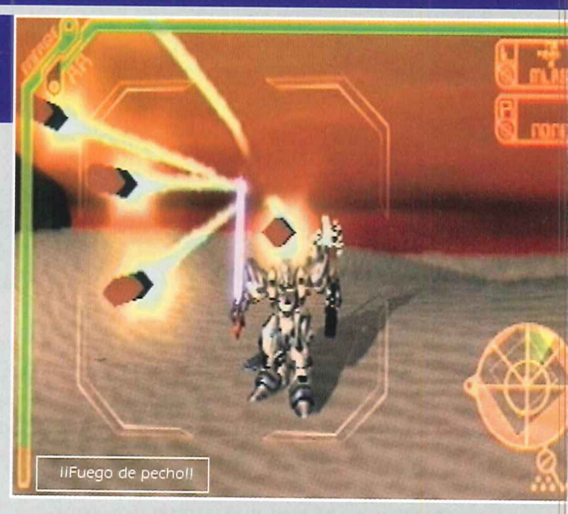
Género: RPG
Desarrollador: Takara
Origen: Japón

Si a los japoneses no les gustasen los «mechas» nos perderíamos maravillas como ésta

[Dark Schneider]

Un género que en Japón siempre ha causado furor da pie a la aparición de este título, en el que las misiones se os encomendarán para salvaguardar la paz. El robot que pilotaréis es de lo más parecido a la famosa saga de **Gundam,** tanto en su diseño como en el armamento y sus demás características (no en vano el diseñador es **Kunio Ookara,** quien ya trabajó en esta saga). El piloto del «mecha» podrá ser rebautizado a vuestra elección y contará con la inestimable ayuda de unos compañeros, que os protegerán tanto dentro del mismo combate como ofreciendo consejos antes de empezar a luchar.

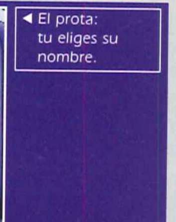
A pesar de no contar con una intro demasiado espectacular, como nos empieza a tener acostumbrados la **PS2,** el juegohace gala de un dinamismo endiablabo, con una rotación de 360° y un armamento de lo más variopinto.
El «mecha» que pilotaréis no es un cuerpo estático y uniforme.
A medida como vayáis avanzando en el juego podréis conseguir dinero y así comprar todo el equipo necesario para que vuestro robot acabe siendo un modelo totalmente único y preparado para combates cada vez más complicados.



¡¡Fuego de pecho!!



◀ El prota: tu eliges su nombre.



Airie Micamra ▶



Keith Alvin ▼



Feena Kurauzen. Os dirá vuestro objetivo en las misiones antes de empezar. ▼



Los personajes
«Los protagonistas de la guerra en cuestión posan para la revista, todos ellos sonrientes entre batalla y batalla»

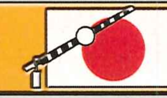


Tanto en la tierra como en el aire... cualquier sitio es bueno para entablar una batalla.





Algunos de los enemigos casi no caben en la pantalla de televisión.



Mejoras al poder
«Vuestro robot puede ser modificado entre combate y combate gracias al dinero que conseguiréis después de llevar a cabo con éxito las misiones que se os encomendarán. El poder que podáis adquirir sólo lo limita vuestra imaginación».

Sistema de juego

En una palabra: misiones. Cada vez más y más misiones de la más diferente índole hasta llegar a derrotar al enemigo final. Cuando consigáis dinero hay que ir al taller para mejorar en todos los conceptos la capacidad tanto ofensiva como defensiva del «mecha».
Hasta aquí todo hace parecer que este juego es genial, pero el punto negro de este título es que, por desgracia, se parece demasiado al **Armored Core 2,** también de **PS2,** pero con unos colores más vistosos y un manejo un poco más suave. Es una lástima, ya que si hubiera sido más original en unos cuantos conceptos prometería ser un juegazo.

Algunos de los «malos»





Exterminatión

Género: survival horror
Desarrollador: Deep Space
Origen: Japón

Poco antes de la aparición de RE: Code Veronica en PS2, Sony es la encargada de estrenar el género del survival horror con Extermination, marcando nuevas pautas a seguir en la evolución de este tipo de juegos. [NEO]

El primer survival horror de **Sony** ha sido desarrollado por **Deep Space** que, entre sus filas cuenta con responsables de la saga **Resident Evil**. Como estrella del equipo está **Tokuro Fujiwara,** productor de **Ghost'n Goblins** y **Resident Evil,** por lo que **Extermination** tendrá muchas características en común con este último.

La historia nos traslada al año 2005. El ejército de Estados Unidos ha perdido el contacto con una base militar secreta que tiene situada en la Antártida. Hace 3 días que se disparó la alarma del recinto y todavía no ha sido posible establecer contacto con el personal de esta base. Para investigar lo sucedido, el ejército envía a un grupo especial de espionaje llamado Red Light.

Sin embargo, justo antes de llegar a su destino, el avión que lo transporta tiene un accidente, desperdigándose la tripulación y perdiéndose toda la munición y los víveres.

El concepto de juego será muy similar al visto en la saga **Resident Evil,** pero con mucha más dosis de acción y «miedo». Los programadores han querido hacer una obra en la que el jugador se sienta como si estuviera protagonizando una película de acción, dando pocos -o ninguno- momentos de respiro a nuestros reflejos. Por eso sentiremos mucha tensión, de principio a fin.

El personaje que manejaremos se llama Dennis Ridley, un sargento de Red Light experto tácticas especiales y en el manejo de cualquier tipo de arma.

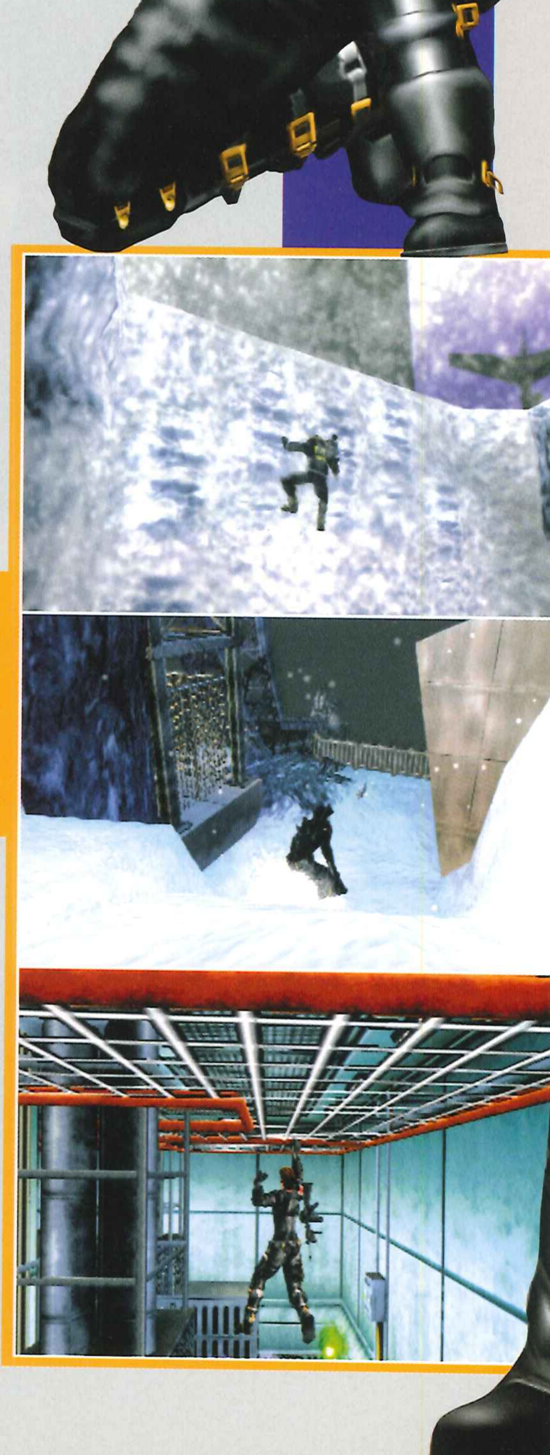
Durante el transcurso del juego se irá encontrando con otros miembros de su unidad que lo ayudarán a esclarecer los acontecimientos.

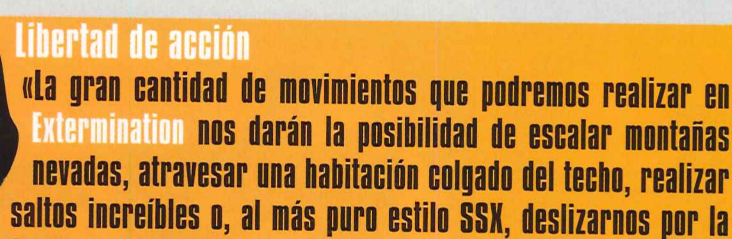
El control del personaje será en tercera persona y se podrán hacer todo tipo de movimientos y manejar multitud de armas.

La innovación en el control del personaje radica en las «region actions» que, con el mismo botón (x) y dependiendo de la situación en la que nos encontremos, nos permitirá realizar diferentes acciones como saltos imposibles (como en la película **Matrix**) o escalar una montaña helada.

Libertad de acción

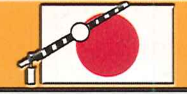
«La gran cantidad de movimientos que podremos realizar en Extermination nos darán la posibilidad de escalar montañas nevadas, atravesar una habitación colgado del techo, realizar saltos increíbles o, al más puro estilo SSX, deslizarnos por la nieve a toda velocidad.»







El juego está plagado de escenas escabrosas en las que la sangre no va a faltar.



Los enemigos no serán zombies. En este caso tendremos que luchar contra engendros mutantes que ha producido el propio gobierno de Estados Unidos, muchos de los cuales nos atacarán con ácido tóxico que, gradualmente, irá bajando nuestra barra de vida, pudiendo llegar a transformarnos en un monstruo si no conseguimos el antídoto a tiempo.

En contrapartida a los gráficos pre-renderizados y el apartado sonoro de **Resident Evil**, en **Extermination** todos los decorados están generados por la consola en tiempo real, obteniendo así una mayor interacción entre los personajes y el entorno.

Tanto los FX como la banda sonora son más intensos, creando una atmósfera mucho más dramática.

Tomando como ejemplo **Resident Evil, Sony** ha sido capaz de crear un juego innovador y de éxito casi asegurado.

El desarrollo del juego tiene mucha mas acción que sus compañeros de género.

Este es el tipo de mascota que todo el mundo quiere tener en casa: un bicho viscoso y lleno de sangre.

Los enemigos no te darán ni un respiro, aún estando colgado de una escalera te atacaran con toda su furia.

Como en la película **Matrix**, nuestro personaje podrá realizar saltos realmente imposibles.

EXTERMINATION

Lanzamiento en España

Interés

Posibilidad

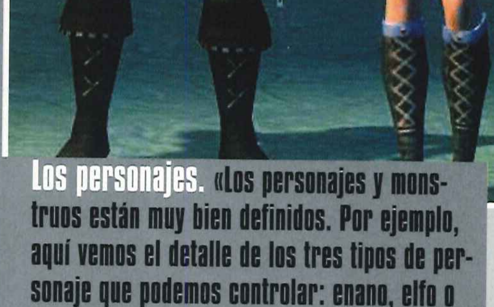
Baldur's Gate: Dark Alliance

El mejor RPG de todos los tiempos para PC llega a PlayStation 2.

[CRAZY SPIFY]

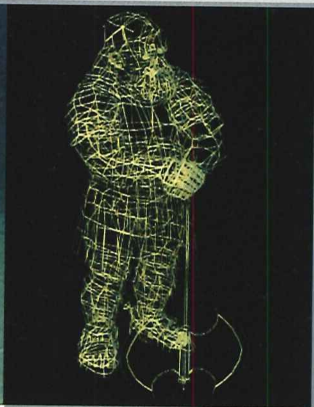
Género: action - RPG
Desarrollador: Black Isle / Snowblind Studios
Origen: USA
Lanzamiento: finales 2001

Por desgracia estamos demasiado acostumbrados a ver como nuestra consola se convierte día tras día en un banco de pruebas donde compañías con poca imaginación, vierten remakes o versiones de títulos que han aparecido para otras plataformas. Por suerte en esta ocasión hay que poner un diez a **Black Isle Studios** y **Snowblind Studios,** ya que estas compañías están preparando una versión nueva para **PS2** del juego de rol de mayor éxito de ventas (más de tres millones y medio de unidades vendidas en todo el mundo) y crítica de los últimos años: **Baldur's Gate.**



Los personajes. «Los personajes y monstruos están muy bien definidos. Por ejemplo, aquí vemos el detalle de los tres tipos de personaje que podemos controlar: enano, elfo o humano».



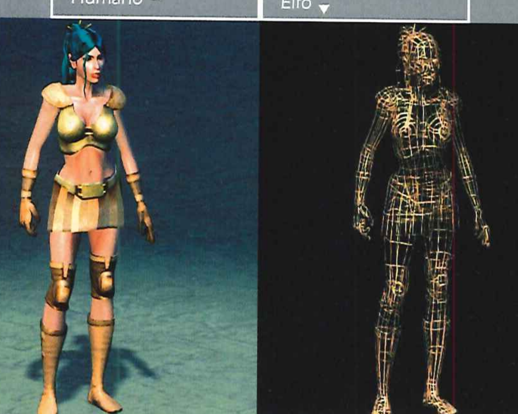


Enano ▲



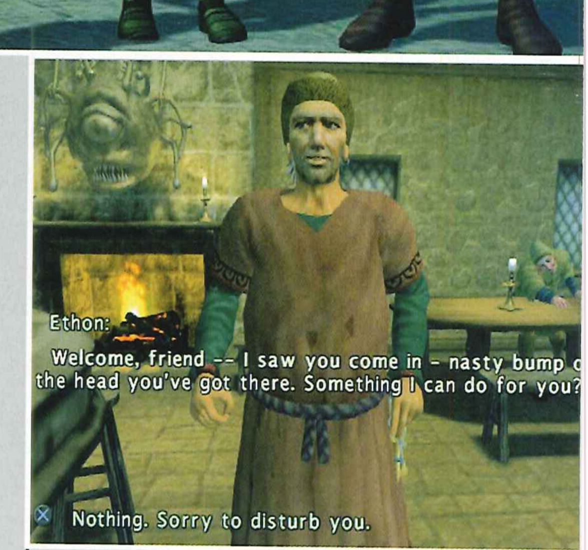
Humano ▲

Elfo ▼



Advanced Dungeons & Dragons

Un norteamericano llamado **Gary Gigax,** creó hace ya unas décadas un nuevo tipo de juegos denominados juegos de rol. Lo hizo al crear un mundo de fantasía medieval denominado **Dungeons & Dragons.** Este tipo de juegos utilizan un simple libro de reglas, un conjunto variado de dados de diferente número de caras y la imaginación de un «Dungeon Master» o director de juego que plantea una historia al resto de jugadores, los cuales a su vez representan el papel de diversos personajes (con características propias) que van a intervenir en esta citada historia. Más tarde llegó el **Advanced Dungeons & Dragons,** con una ampliación y mejora de las reglas.
Pero la tecnología avanza, y el juego de mesa conversacional se adaptó hace años al mercado del ocio electrónico con algunas apariciones en el mercado de los **PCs**. Fue con la llegada de **Baldur's Gate** cuando la saga adquirió mayor notoriedad y éxito apabullante de ventas.



Las conversaciones con otros personajes serán vitales para ir avanzando en la aventura

Uno de los universos o ambientaciones más jugadas en el clásico juego de mesa ha sido **Forgotten Realms** («Reinos Olvidados»), de la que también existe un buen abanico de novelas. Será en este mundo, concretamente en la zona de la «Costa de la Espada», dónde vamos a poder encontrar la ciudad de **Baldur's Gate** y nuestra aventura.

Los malos. «Los monstruos y enemigos que podremos encontrar en nuestra aventura son de lo más variado. La mayoría de ellos no parecen demasiado amigables».









Todo nuevo

Como decíamos antes, hubiera sido muy simple versionar el exitoso **Baldur's Gate 2** para **PS2** y lavarse la manos mientras se comprueba la cuenta corriente. Por suerte nos vamos a encontrar con una nueva aventura dentro de este increíble mundo de fantasía, un nuevo juego creado aprovechando al máximo las posibilidades de la **PS2.** En este caso, dado que los RPGs de consola son bastante diferentes a los de **PC,** se ha decidido hacer un juego que, según los propios programadores, se sitúa entre el **Zelda** (**N64**) y el **Diablo** (**PC**). Del primero se inspira en el modo lucha y la resolución de puzzles, mientras que con el segundo la similitud resulta evidente con tan solo mirar las primeras imágenes del juego.
Se trata de un juego dónde podremos jugar en solitario (o dos jugadores de forma cooperativa), eligiendo un personaje entre tres tipos disponibles (cada uno con características propias)

Gráficos. «Agua, fuego, disparos, magia... Los efectos del juego aprovecharán al máximo el potencial de la consola».



y utilizando las reglas de la tercera edición del libro de reglas del **AD&D**.
La historia empezará cuando nuestra familia, perseguida por unos ladrones, se ve obligada a abandonar su granja. En la huida nuestra hermana desaparece, y nosotros, como somos buenos pero que muy buenos (aunque gastemos muy mala leche con nuestras armas), no podremos dejar de buscarla y acabar con cualquier malo maloso que se ponga por delante.

No todos los caminos son para pasear



Los escenarios y personajes tienen una pinta estupenda

Tecnología punta

Este juego se ha programado expresamente para PS2, por lo que vamos a poder disfrutar de las posibilidades que este hardware brinda a los programadores. Los personajes y los enemigos estarán excelentemente recreados y formados por entre 3.000 y 20.000 polígonos cada uno.
Los escenarios estarán plagados de detalles y los efectos de transparencias, luces, sombras, humo y efectos especiales de los hechizos, prometen ser sorprendentes.
El juego constará de tres actos y dispondrá, además de los evidentes combates y de un montón de puzzles a resolver.
Comercializado en formato DVD, todos los personajes estarán dotados de voz real (esperamos que se doblen o subtitulen en español, aunque también esperamos que la traducción sea mejor que en la segunda parte de **B'sG** para **PC**).
Estamos ante uno de los títulos que más va a dar que hablar entre los seguidores del género, ya que su calidad gráfica y la licencia de **AD&D** son motivo suficiente para esperar frente a la tienda con el dinero en mano. Y eso que aún quedan unos meses para que aparezca...







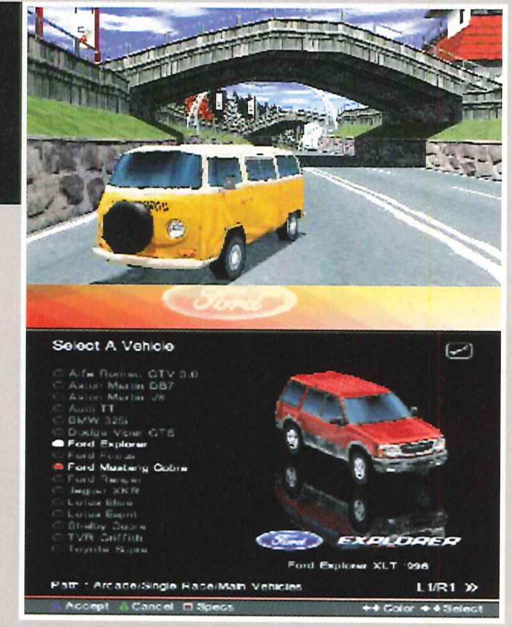


Vanishing Point

Género: simulador de conducción
Desarrollador: Clockwork Games
Origen: USA
Lanzamiento: marzo 2001



Tras escuchar grandes promesas, los chicos de Clockwork Games no han sabido aprovechar las cualidades de una consola que tiene ya seis años de edad, realizando un título que no cumple con las expectativas de la compañía. [Neo]



Vanishing Point levantó mucha expectación desde las primeras declaraciones que hizo el grupo de programación **Clockwork Games** sobre cómo iba a ser el juego. Se esperaba con nerviosismo comprobar que tenían de cierto los comentarios de sus creadores, que querían competir con el inigualable **Gran Turismo 2**, «EL JUEGO» de conducción de **Playstation/PS One**. Los detalles técnicos que divulgaron sobre su creación que más revuelo levantaron hacían referencia a la física del juego: el comportamiento de los automóviles en el asfalto sería el más real jamás creado para un juego de coches, igualando o incluso superando a **Gran Turismo**, utilizando para ello las técnicas más vanguardistas y un total de 18 meses de trabajo para conseguir un sistema revolucionario de suspensión, choques y giros. Tras escuchar estas declaraciones, todo el mundo esperaba un grandísimo juego de coches, pero después de probarlo nos dejó un poco fríos.

Los gráficos son muy simples, decorados muy pobres sin apenas texturas. La pixelación que muestran tanto los vehículos como los decorados es incomprensible, pensando que está realizado para una consola con 6 años de vida, la cual debería ser totalmente pan comido para cualquier programador. Finalmente, la música y los FX no pasan de ser normalitos.

En lo que concierne a la jugabilidad, el apartado más importante de cualquier juego, está a un nivel bastante aceptable, gracias a la gran cantidad de secretos a desbloquear y modos de juego, algunos de los cuales son muy originales y adictivos. El control de los coches es muy simple, aunque al principio nos cueste dominarlo.

Si se mejorara la presentación gráfica del juego para la comercialización en Europa, ganaría muchos puntos y se acercaría un poco más al juego que realmente querían hacer para disfrute de los poseedores de la PSOne/PS2.

«La variedad de tipos de coches es muy elevada, pudiendo conducir una furgoneta del "jurásico", un 4x4 o un súper deportivo. Las licencias que ha adquirido Clockworks Games para su juego son muy numerosas, y eso se agradece».







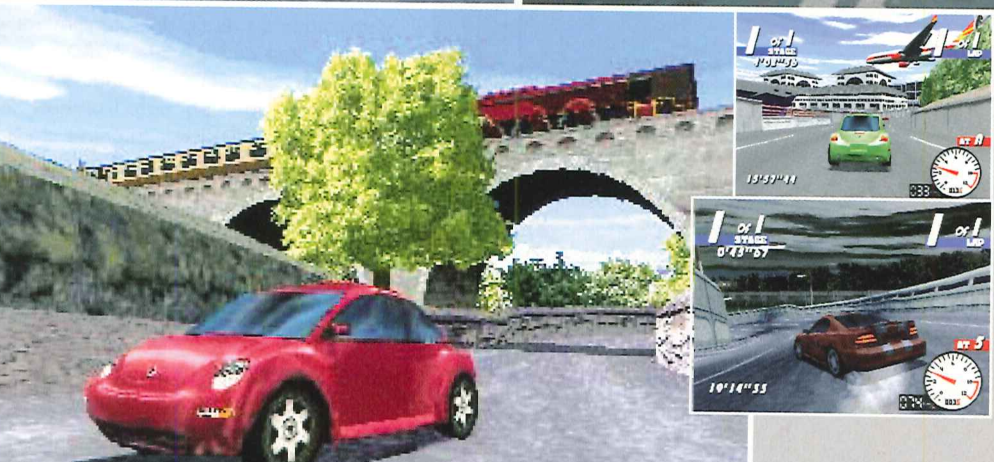


Los gráficos son los menos cuidados en mucho tiempo.

La física del juego se puede mejorar enormemente.

Tendrá bastantes modos de juego, alguno muy original.

play2DVD primera impresion



Army Men: Green Rogue

Género: shoot'em up
Desarrollador: 3DO
Origen: USA
Lanzamiento: abril 2001

Más soldaditos de plástico peligrosamente armados. [Crazy Spify]




Nuestro juguete de plástico preferido





Aunque ya estamos demasiado acostumbrados a ver secuelas y remakes de juegos, es realmente sorprendente como los chicos de **3DO** continúan lanzando títulos basados en esos pequeños soldados verdes (que por cierto últimamente aparecían en televisión para robar una conocida marca de snacks). Pero siempre se ha comentado que si una idea funciona, ¿porqué cambiarla?
En esta nueva entrega, que se solapará al lanzamiento de otro título de la saga para **PS2** (**Army Men: Sarges Heroes 2**), vamos a tener la oportunidad de conocer al nuevo Omega Soldier, un nuevo y poderoso soldado plástico creado mediante biotecnología por el laboratorio G.A.A.R.D. Nuestro objetivo será probar este nuevo soldado, aumentando sus habilidades para convertirlo en una auténtica maquina de guerra, aunque está sea un simple trozo de plástico animado y muy pero que muy armado.
A partir de aquí os lo podéis imaginar: disparos con todo tipo de armas que nos ofrecerán la posibilidad de disfrutar de un juego que únicamente pretende divertir, con un apartado gráfico correcto pero que no aprovecha al máximo las posibilidades de la consola. Gráficamente sorprende el excelente trabajo que han realizado con la textura del plástico que forma a nuestro soldado.
Esta tecnología, denominada **Plastosheen,** permite recrear con un gran realismo el aspecto del plástico verde del que están hechos estos juguetes.
Este título utilizará una perspectiva en tercera persona, con unos gráficos correctos que nos permitirán ver efectos de luces y sombras, reflexiones sobre el agua y una apabullante abanico de explosiones y humaredas que iremos dejando en los escenarios según transcurra el juego. O sea que ya sabes, prepara tu mando y vuelve por un momento a tu infancia para rememorar las batallas de soldaditos de plástico ahora desde la consola más avanzada.



El bazoka siempre es un buen sistema para solucionar conflictos



Explosiones que nos hacen oler a plástico quemado (ipuaj!)







¿No están explotando demasiado esta saga?

El movimiento de nuestras unidades es a veces bastante lento.

Promete diversión a raudales. ¡A soltar adrenalina!

4x4 Evolution

Género: velocidad
Desarrollador: Terminal Reality
Origen: USA
Lanzamiento: N/D

Súbete a colinas, cerros y collados buscando cualquier atajo. Rompe el agua del río, húndete en el barro y salta las vías del tren. Teniendo un 4x4, ¿quién quiere un camino fácil?

[BANZAI!]

Tenemos a la vista un nuevo juego de carreras, pero este en particular viene a destacar un punto, porque recobra el circuito del off-road. Nada de calles ni asfalto: se trata de un deporte salvaje que hará brincar nuestro ombligo con gran agitación hasta la altura del gaznate por tanto socavón y pliegue del camino. Agárrense vigorosamente al mando, señores, porque eso del off-road es lo que se dice «una violenta experiencia».

Terminal Reality ha programado el juego, y nos pone en las narices tremendos recorridos que pasan por tramos de polvo, arena, nieve o barro, y encima se retuercen con molestos baches por aquí y montículos por allá. Para encarar semejante desafío, el jugador podrá elegir entre una barbaridad de vehículos (más de 20), fabricados por 8 famosas marcas (**Chevy, GMC, Ford, Mitsubishi, Toyota, Lexus, Nissan y Dodge**), y tendrá la buena opción de trucar sus modelos si compra las piezas que convienen. El dinero de esta licencia, en efecto, saldrá de las carreras que ganemos.

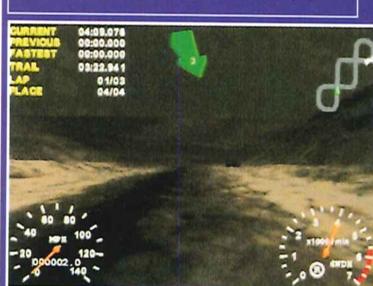
4x4 Evo sería un avance prometedor por todo lo que se apunta. Pero hagamos un gesto de alerta, porque esta producción, a juzgar por lo visto, tiene más de bruto y de tosco (con todo el respeto del mundo) que el deporte que la inspira. No están mal la dinámica del movimiento ni el libérrimo trazado de las pistas, pero es que por ahora, el acabado técnico es mejorable. A ver que pasa con la versión final.



Defectillos...



¿Y esto qué es? ¿Dónde nos hemos metido?



A ver si cambiando la vista...



Pues vaya, estamos medio empotrados en un charco. ¿Por qué será que no cuidan los detalles?



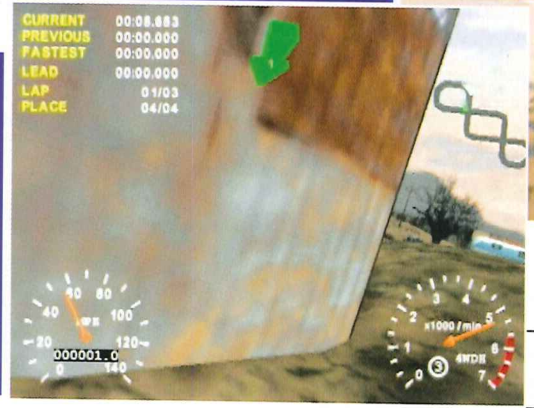
Para todos los gustos.

«Otra cosa no, pero coches..., parece que no falta ni uno. Además, podemos cambiar el color de la carrocería o las piezas del invento, con lo que existen hasta 109 opciones de combinación. ¡Caramba!»





Podemos jugar con un amigo o, al menos, impedir que llegue a la meta.



Aparte del leñazo que nos hemos metido, una observación: se han visto texturas más lindas.

Sky Surfers

Género: deportes
Desarrollador: Idea Factory
Origen: Japón
Lanzamiento: abril 2001



Cuando todo parecía inventado en el deporte, van los de Idea Factory y nos venden un nuevo ejemplo de surf practicado en caída libre. [BANZAI!]

Damas y caballeros, imaginen la unión de la gimnasia aérea (posiblemente el deporte más peligroso del mundo) con la práctica del snowboard. Añadan un paracaídas y unos cuantos globos para reventar, y ya tienen una idea de lo que ofrece **Sky Surfers.** He aquí una premisa más desconcertante que original, que recuerda en la práctica, a juegos como el casi olvidado **Pilotwings** de **Nintendo.** Aunque también se parece a esa nueva generación de artefactos (desde **Bust-a-move** hasta **Dance Summit 2001**) que exigen alocadas descargas de combinaciones para enchufar movimientos de baile. Puro espectáculo.

Sky Surfers contiene 2 modos básicos de competición: «Dive to Air» y «Beat the Ballon». El primero nos sube a 15,000 o a 20,000 pies de altura y nos deja caer, como si nada, desde un colosal avión. De ahí en adelante, al sufrido jugador (que lleva una tabla de snow y un bendito paracaídas) le aguardan dos desafíos: primero, aguantar el equilibrio (lo cual propicia peleas con los mandos analógicos) y acto seguido, en el trance, machacar los controles hábilmente (por aquello de sacar una combinación imposible que dé como resultado estremecedoras piruetas...), algo nada fácil, por cierto. La segunda parte de esta frenética fase concluye con un descenso en paracaídas, que debe llevarnos hasta un lugar señalado a fin de ganar más puntos.

La otra opción, «Ballon Beat», es como un entremés-minijuego. Aquí nos dejamos caer con la tabla sobre un potente ventilador y aprovechamos las corrientes para flotar en el aire, buscando un cierto equilibrio y buscando, también, la manera de reventar un número determinado de globos en un tiempo muy apretado. Una y otra vez.

Anticipando una crítica completa de este juego, vaya por delante que su idea no está nada mal y que el efecto de la velocidad es notable. Lástima que los controles son poco intuitivos, lo cual nos distrae de la acción y acaba atacando a los nervios.

Nacidos para la gloria.

«Ryo, Harvey y Mai son los pletóricos protagonistas de Sky Surfers. Ryo es fuerte, Mai es ligera y Harvey representa el equilibrio».



Cada tabla tiene sus propiedades: peso y estabilidad. ¡Elige con cuidado!

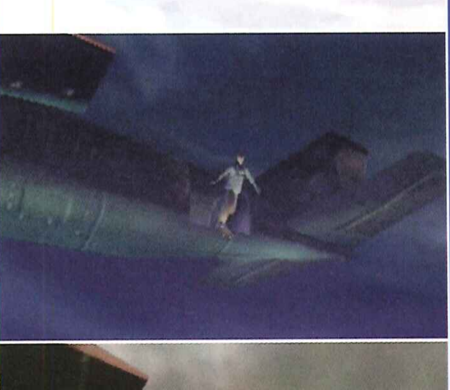
Con un poco de suerte, haremos acciones tan vistosas como ésta.

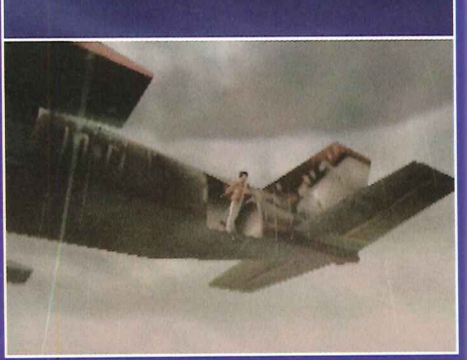


Turbulencias

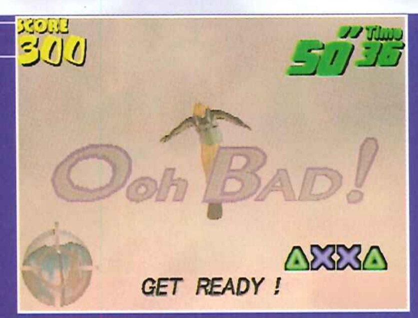
«Tres niveles de dificultad nos permiten elegir desde un día soleado hasta una noche eléctrica. La diferencia, en cada caso, se vivirá en las turbulencias que harán saltar el mando de nuestras manos, según el nivel que se tome.»



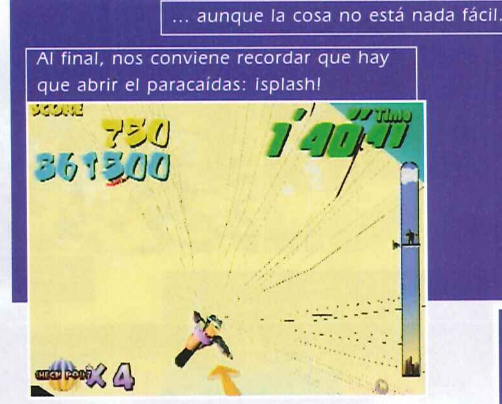




... aunque la cosa no está nada fácil.



Al final, nos conviene recordar que hay que abrir el paracaídas: ¡splash!







A ver quién domina esos mandos.

Pocas opciones. Técnica correcta.

¡El vértigo! Cuando caemos en picado el mareo es absoluto.

playPDVD primera impresion

Heroes of Might & Magic: Quest for the Dragonbone Staff

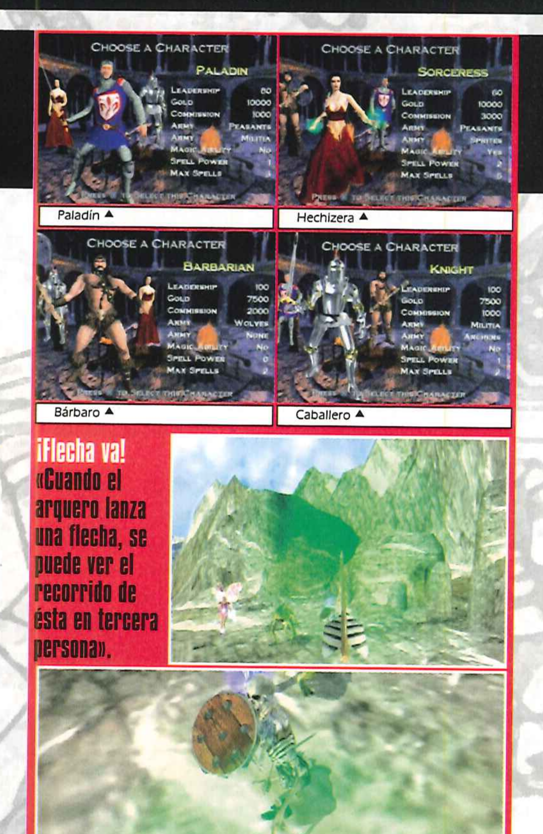
Género: estrategia
Desarrollador: 3DO
Origen: USA
Lanzamiento: mayo 2001

Uno de los más venerables juegos de estrategia para PC está a punto de entrar en el mundo de las consolas a través de nuestra PS2. Excitante, ¿verdad? [Zal the Lowman]

Si nos vamos años atrás en la historia del PC, descubriremos que la saga **Might & Magic** se remonta en sus orígenes hace más de una década. Fueron los inicios del rol para ordenador, junto con otros juegos del mismo estilo, y que tenían su gracia, aunque a veces resultaban un poco repetitivos. Más tarde, y debido al gran éxito que tuvo esta serie de juegos, apareció el primer **Heroes of Might & Magic,** donde controlábamos a un héroe cuya misión era conquistar tierras y hacerse lo más poderoso posible. Esta vez el punto fuerte lo denotaba la estrategia, a diferencia de sus antecesores, donde el rol ocupaba el primer lugar. Finalmente, y era de esperar, los chicos de **3DO** se han decidido a hacer una versión de este juego para **PS2,** aprovechando el potencial que la consola nos ofrece, y sumergiéndonos en una historia más profunda, con mejores gráficos y secuencias de combate más trabajadas. En **Heroes of Might & Magic** vamos a sumergirnos en un mundo de dragones, caballeros, ogros, enanos y hechiceros, donde los combates por la victoria son una realidad constante. Nosotros tomaremos el papel de un héroe (a nuestra elección), a quien le pondremos un nombre y guiaremos en busca de fortuna y aventuras por las diferentes tierras que conforman el reino. Incesantemente tendremos encuentros con criaturas de lo más variado, a las que deberemos derrotar si queremos prosperar y aumentar nuestro poder. Los escenarios donde se realizarán las batallas dependerán del lugar donde estemos, ya sea en lujosos castillos, elevadas montañas o verdes bosques y pastos.

SISTEMA DE COMBATE

El combate en **Heroes of M&M** se realiza por turnos. Esto significa que cada una de nuestras tropas puede elegir lo que quiere hacer en un momento determinado, y una vez hayamos actuado, le tocará el turno a nuestro adversario. El escenario de combate se representará sobre un terreno cuadriculado que nos dará la idea del desplazamiento de nuestras fuerzas. Cada una de ellas estará representada por un avatar, que en el momento de atacar realizará una serie de acciones propias de cada tipo. Por mencionar algunas, dispondremos de granjeros que atacarán con sus hoces, milicias de a pie que lucharán espada en mano, arqueros, lanceros, e incluso otras criaturas reclutadas por nuestro héroe a lo largo de sus viajes, tales como feroces lobos salvajes, hadas de los bosques y criaturas de los pantanos.

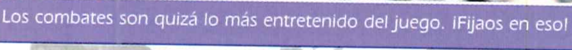


Paladín ▲ Hechizera ▲ Bárbaro ▲ Caballero ▲

¡Flecha va! «Cuando el arquero lanza una flecha, se puede ver el recorrido de ésta en tercera persona».







Los combates son quizá lo más entretenido del juego. ¡Fíjate en eso!

Zal, el Paladín. (Vaya, parece que he ascendido de categoría, je, je)

Zal the Paladin	
Leadership	198
Commission/Week	1191
Gold	66154
Spell Power	1
Max # of spells	3
Villains caught	0
Artifacts found	8
Castles garrisoned	0
Followers killed	111
Current score	1889

Press ● to toggle artifacts


He aquí un bonito castillo listo para ser asediado.

Aún hay demasiados errores gráficos por solucionar. Esperemos que se resuelvan pronto y permitan salir el juego a la venta.

Los gráficos de exploración cumplen perfectamente su cometido, aunque podrían mejorarse bastante.

La adicción que proporciona este juego es increíble. Una vez vas ganando poder, la ambición crece, ¡y uno no puede parar de conquistar!

play2DVD primera impresión

Warriors of Might & Magic

Género: aventura
Desarrollador: 3DO
Origen: USA
Lanzamiento: abril 2001

Cuando oímos las palabras «Might & Magic», enseguida nos viene a la mente aquel juego de estrategia para PC donde encarnábamos a grandes héroes en busca de fama y fortuna... Pero ahora la cosa cambia: combate en tiempo real y aventuras son lo que nos espera en este fantástico juego de 3DO. [Zal the Lowman]

En **Warriors of Might & Magic** entraremos en el papel de Alleron, un guerrero nativo de las tierras de Ardon. Alleron ha sido falsamente acusado de practicar la atroz disciplina de la necromancia, lo que está considerado como un crimen y se castiga con el exilio. Al ser declarado culpable, Alleron es expulsado y lanzado al sistema de cloacas de la ciudad, zona infestada de criaturas monstruosas. Forzado a llevar puesta la maldita «Máscara de las Sombras», deberá encontrar una salida, e intentar limpiar su nombre.
El control del guerrero es bastante funcional. Habrá un par de botones para atacar con el arma que llevemos, ya sea en forma de golpe vertical, o trazando un arco horizontal. Pulsando repetidamente conseguiremos diferentes ataques en cascada, y combinando los botones aparecerán más variaciones. Otro botón nos servirá para saltar, y el último para realizar efectos mágicos.
Finalmente, los botones laterales nos permitirán utilizar el escudo, y diversas técnicas de protección frente a los enemigos.
Gráficamente, el juego parece bastante funcional. Los decorados nos brindan texturas decentes, y los modelos de personajes tienen un diseño ciertamente interesante. Muchos de los efectos gráficos -del tipo conjuros, rayos y sombras- están presentes en todo momento, y cumplen con su cometido a la perfección. Lo más interesante, sin embargo, es la arquitectura de los niveles, ya que las cámaras por donde nos aventuraremos están repletas de objetos de todos los tipos, proporcionando mucho estilo al lugar.
En definitiva, tan pronto se hayan pulido los ajustes finales, tendremos en nuestras manos un producto impresionante que potencialmente podría convertirse en un gran juego para nuestra **PS2**.


¡Vaya vista desde aquí arriba!


El Ghoul con pinta de hombre lobo acecha tras las verjas de un cementerio


Dos necrófagos intentando hacerte trizas


Los esqueletos no serán menos. Aquí, un grupo de tres arremete contra nosotros en un baile frenético de guantazos...


Ahí está... la belleza demoníaca que estaba esperando...


¿Cómo? ¡Pero si parece que algo está intentando entrar por la ventana!



Muchas de las características de combate no han sido aún implementadas. ¿Llegarán a realizarse?

Aún pueden apreciarse muchos defectos en el juego, que esperemos no aparezcan en la versión final.

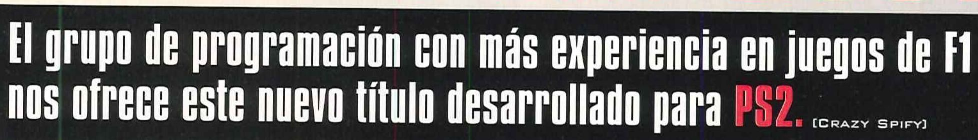
El juego parece prometedor, con criaturas casi sacadas del compendio del rey de los juegos de rol: **Dungeons & Dragons** de **TSR**.

play2DVD primera impresion





Formula One 2001



El grupo de programación con más experiencia en juegos de F1 nos ofrece este nuevo título desarrollado para PS2.

[CRAZY SPIFY]

Género: velocidad
Desarrollador: SCE - Studio Liverpool
Origen: GB
Lanzamiento: mayo 2001

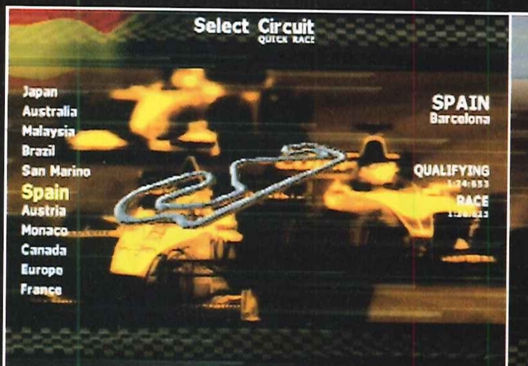
No hay duda que la experiencia ofrece enormes ventajas a la hora de garantizar la calidad de un producto. Los estudios de Liverpool de **Sony CE,** formados por el equipo humano anteriormente conocido como **Psygnosis,** han tenido en sus manos la franquicia de la Federación Internacional de Automovilismo (**FIA**) desde el año 1996, y desde entonces se han acercado en numerosas ocasiones a nuestra **PSX.**
Tras recoger excelentes resultados de ventas y críticas, ahora han decido ofrecernos un nuevo e impresionante título para nuestra consola favorita: el **Formula One 2001** que, como su propio nombre indica, recreará la actual temporada del Campeonato Mundial de Fórmula 1.
También recordamos que en este mismo grupo de programación están preparando el esperadísimo **Wipeout Fusion,** uno de los juegos más esperados por la afición.



Simulación



«En Formula One 2001 vamos a poder competir con los actuales pilotos y en los circuitos reales del Campeonato Mundial de Fórmula 1».







Competir con los grandes

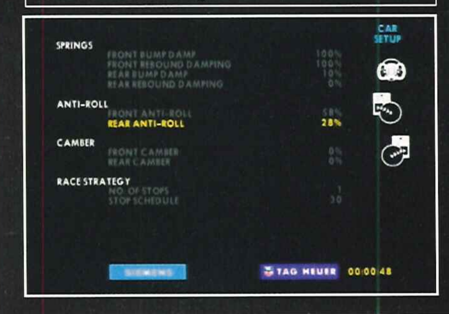
El juego incorporará los típicos modos de juego, que radican básicamente entre escoger una carrera simple o acceder al modo **World Championship,** que consiste ni más ni menos que en competir en cada una de las 17 carreras que forman este campeonato del mundo de Formula 1. Por otro lado existirá la posibilidad de jugar en el modo «Time attack» con hasta 16 personas, con el objetivo de comprobar cual de los amiguetes consigue el menor tiempo en un circuito.
La licencia oficial del juego nos va a permitir elegir entre todas las escuderías y pilotos del campeonato, así como rodar sobre el asfalto de todos los circuitos que forman la competición. Cada uno de los pilotos reales ha sido analizado por un equipo de expertos y lo han recreado en el juego con más de 30 parámetros, por lo que la conducción será de lo más realista.

Este aspecto de la inteligencia artificial del juego nos va a permitir conseguir unas carreras mucho más realistas, en las que los pilotos que en la realidad marcan diferencias las van a marcar también en nuestro televisor.
Otro aspecto interesante del juego son las posibilidades que ofrecerá a la hora de configurar nuestro vehículo y el tipo de conducción. Todos los parámetros de nuestro monoplaza serán totalmente modificables, con el objetivo de poder adaptar reglajes, neumáticos y aerodinámica para cada tipo de trazado y situación meteorológica.
También existen ayudas a la conducción que podemos activar, y que no permiten disfrutar de ayudas en pantalla, frenos antibloqueo (ABS) o el conocido, y casi imprescindible para muchos, cambio automático de marchas.



▲ La publicidad también está presente en circuitos y vehículos. ¡Ponedme el ADSL ya!

Antes de cada carrera vamos a poder modificar nuestro monoplaza para conseguir sacarle el máximo partido adaptándolo a cada tipo de circuito y condiciones climatológicas. ▼



Metereología

«En cada Gran Premio vamos a poder encontrarnos diferentes situaciones metereológicas que incluso pueden cambiar durante la carrera. Aprovechando el potencial gráfico de la PS2, se han incorporado realistas efectos de niebla y lluvia que van a poner a prueba nuestra habilidad».





▼ Formula One 2001 nos permite conducir desde tres puntos de vista diferentes.









Modo replay

«Vamos a poder ver repetidas todas nuestras carreras e incluso grabarlas en nuestra "memory card". Durante su visionado, que ofrece una calidad increíblemente realista, vamos a poder cambiar de cámara a nuestro antojo y convertirnos por unos instantes en realizadores de una retransmisión deportiva».



A todo gas...

El juego contará con unos gráficos muy elaborados, con un buen número de polígonos en pantalla que se mueven a 60fps sin ralentizaciones. Por lo que hemos podido comprobar en una beta al 80%, los gráficos de los escenarios son poco más que correctos y no parece que vayan a ser especialmente espectaculares. Lo que si han conseguido es transmitir una buena sensación de velocidad con una buena animación y unos efectos de sonido adecuados.

Uno de los detalles más destacados del apartado gráfico será el modelado de los vehículos, los cuales van a tener la curiosa y divertida posibilidad de ir perdiendo piezas (neumáticos, trozos de alerón...) durante las colisiones, con lo que la maniobrabilidad del vehículo se verá modificada según la gravedad del accidente.







▲ El sistema en pantalla de ayuda a la conducción nos previene antes de los virajes.



Simulación

«El juego es francamente complicado de dominar debido al alto grado de simulación que posee y que nos obliga a tomar las curvas sin cometer ningún error. Al principio vamos a tener más de un problema para conseguirlo. Por experiencia».







La dificultad en la conducción es muy alta y cuesta enormemente controlar el vehículo.

Aunque tendrá un buen ratio de animación, no parece estar dotado de unos gráficos excelentes, aunque si notables.

Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego del género: licencia oficial, realismo y calidad.

play2DVD primera impresion



Stunt Gp

Género: velocidad
Desarrollador: Team 17 Software
Origen: GB
Lanzamiento: Junio 2001



¿Quién dijo que los coches teledirigidos estaban pasados de moda? Team 17 Software seguro que no. Vuelve la fiebre por control remoto en Playstation 2 con Stunt Gp. [[PROMETEO]

Si algo se le puede recriminar a nuestra **Playstation 2** es la falta de juegos originales, aunque por suerte las cosas parecen estar cambiando.

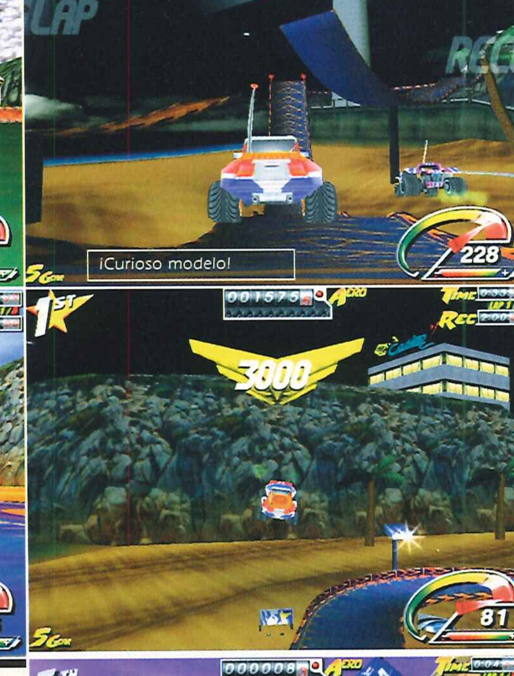
Prueba de ello es la avalancha de títulos que están empezando a traspasar nuestras fronteras, un surtido de videojuegos que, aparte de calidad y diversión, aportan variedad a nuestras consolas (algo muy difícil en los tiempos que corren).

Stunt Gp es un juego de velocidad en el que participaremos en apasionantes competiciones de coches por control remoto y que se comportan tal y como lo harían en la vida real. Pero no penséis ni por un momento que será aburrido, todo lo contrario.

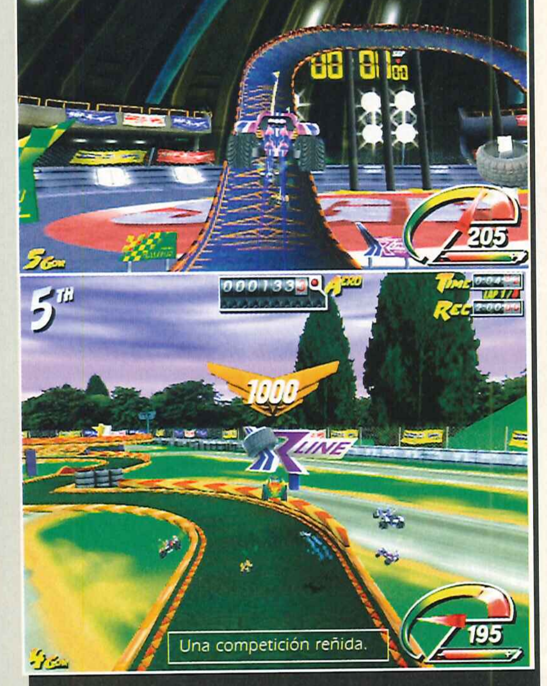
Los programadores de **Team 17 Software** quieren hacer de esta experiencia algo más que una simple carrera y para ello han ideado infinidad de modos de juego: arcade, torneo de velocidad, concurso de acrobacias, carrera rápida, prueba de tiempo, y lo mejor de todo, un modo campeonato en el que podremos escoger y retocar nuestros coches con todo tipo de piezas: baterías, «nitros», suspensiones, neumáticos... Todo un repertorio de opciones para acabar con el aburrimiento.



¡Vaya salto!



¡Curioso modelo!



Una competición reñida.

El manejo del coche es sumamente sencillo: aceleras, frenas y usas «turbos» que funcionan igual como en **F-Zero X**. Si utilizas «turbos» gastas batería y si te quedas sin, se reduce la velocidad a la mitad.

Por suerte, podemos recargarnos cuando queramos en los boxes.

A primera vista, los circuitos parecen pistas de **Scalextric** instaladas en los más variopintos escenarios: castillos, hoteles, cascadas, garajes... todo un derroche de imaginación.

En cada pantalla también encontramos obstáculos de todo tipo: saltos, «loopings», rampas mortales... Una tentación para los más pequeños de la casa.

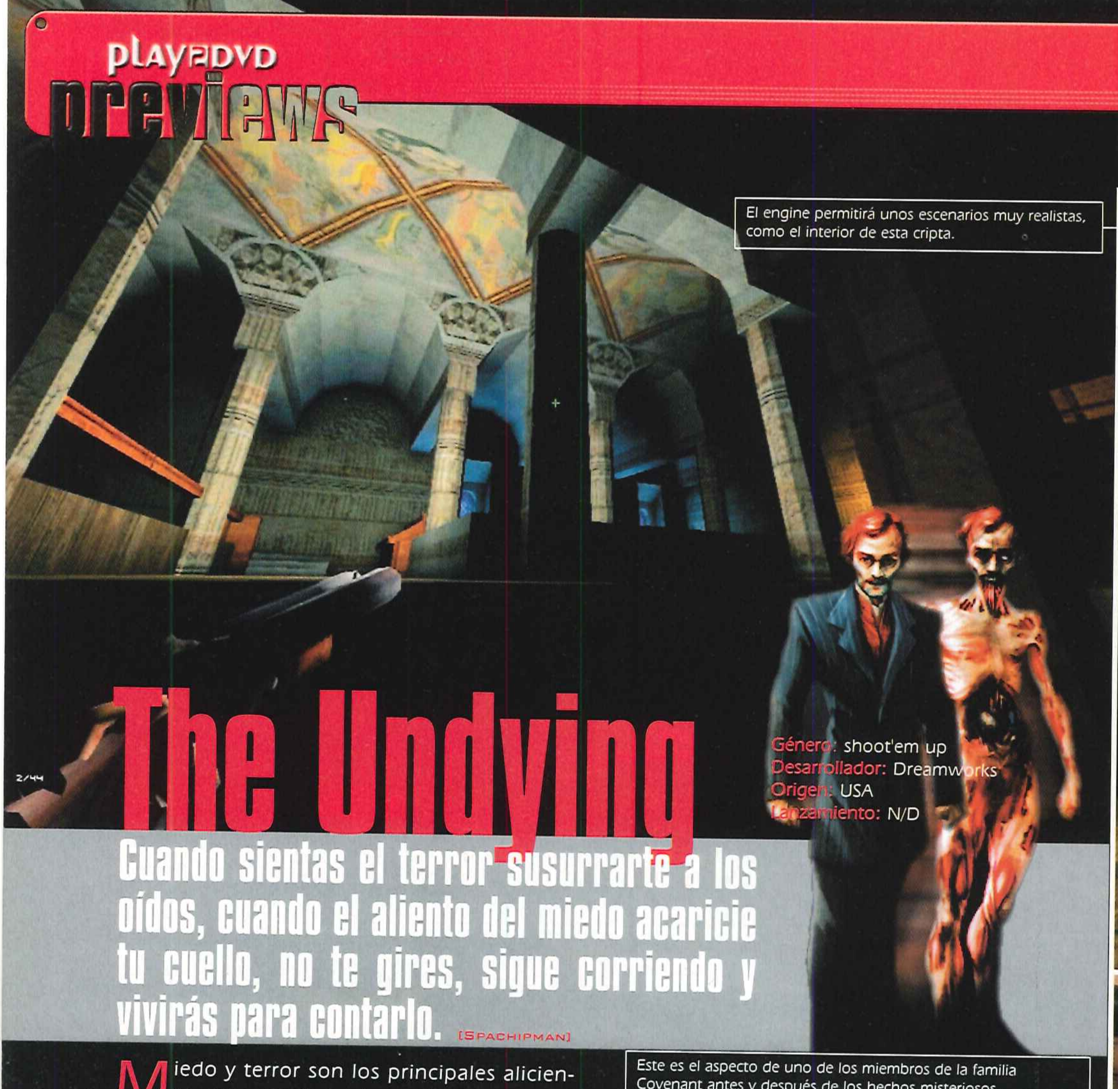
Gráficamente, el juego sorprende por el detallismo y el colorido de sus pistas, aunque se pueden pulir ciertos detalles técnicos.

Para dar más vida al asunto, cuatro amigos pueden competir a la vez para comprobar quién es el mejor piloto y de paso echar unas risas.

En definitiva, **Stunt Gp** es un juego que promete divertir tanto como lo hizo la famosa saga de los **Micromachines** de **Codemasters** y que parece que no va a tardar mucho en llegar por aquí. Los más pequeños se deben estar frotando las manos.







El engine permitirá unos escenarios muy realistas, como el interior de esta cripta.



o el de este castillo medieval....

The Undying

Género: shoot'em up
Desarrollador: Dreamworks
Origen: USA
Lanzamiento: N/D

Cuando sientas el terror susurrarte a los oídos, cuando el aliento del miedo acaricie tu cuello, no te gires, sigue corriendo y vivirás para contarlo. [SPACHIPMAN]

Este es el aspecto de uno de los miembros de la familia Covenant antes y después de los hechos misteriosos.

Miedo y terror son los principales alicientes de este título desarrollado por DreamWorks Interactive para nuestra Playstation 2. Utilizando una versión muy mejorada del engine del Unreal Tournament, pretende adentrarnos al mundo del escritor Clive Barker, de reconocido prestigio gracias a sus novelas de terror, una de las cuales sirvió de inspiración para el desarrollo de la saga Hellraiser en película. En The Undying tomaremos el control de Patrick Galloway, un auténtico maestro de las ciencias ocultas, que tendremos que guiar durante todo el desarrollo del juego en busca de pistas sobre la misteriosa familia Covenant, todo ambientado en la época de principios del siglo XX.





Muerte a los demonios

Dirigido a un público adulto, y como todo juego de terror, muchos serán los enemigos a los que nos tendremos que enfrentar. De hecho serán cerca de una veintena entre humanos, semi-humanos y otros más bien parecidos a simples bichos o monstruos de diversa clase y calaña. Incluso nos veremos las caras con auténticos demonios con actitud de tener pocos amigos y que, sin lugar a dudas, nos harán más difícil si cabe que podamos cumplir con nuestra misión. Para poder derrotarlos tendremos a nuestra disposición diversas armas de fuego y otras cortantes, como pistolas, cócteles molotov, guadañas, etc... También es de agradecer que podamos hacer uso de nuestras habilidades místicas realizando conjuros y encantamientos a diestro y siniestro. Como es normal, para las armas de fuego tendremos que ir recogiendo munición, pero en el caso de los hechizos tendremos que ir eliminando a todo bicho viviente para recargar nuestra energía de maná.



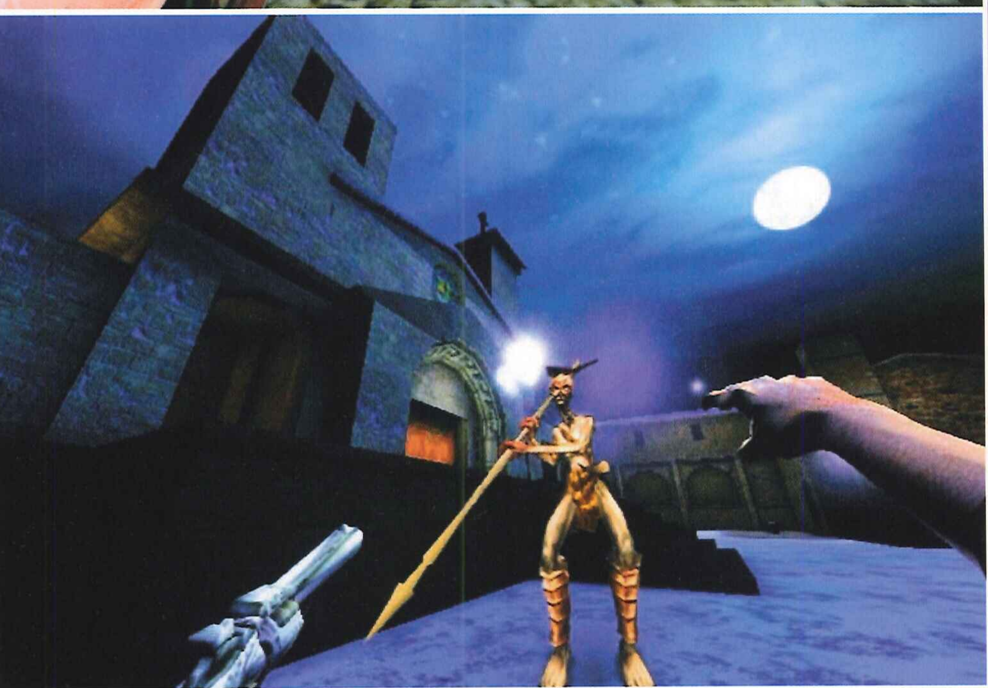
Para los que le guste más la carnicería, disfrutarán de lo lindo con la guadaña.

Podremos utilizar hasta dos armas simultáneas sin tener que estar cambiando continuamente, aunque sólo podrán ser una de fuego y un hechizo a la vez.

Tecnología del futuro para una historia del pasado

Puesto que el engine del juego se basa en una remodelación **del motor utilizado en el** Unreal Tournament, confiamos plenamente que el nivel gráfico esté a la altura de las circunstancias, y nos demuestre de lo que es capaz de ofrecernos. El juego constará de un total de 10 áreas o niveles ambientados en diferentes lugares, como en monasterios abandonados, valles encantados, o cuevas oscuras, y nos tendremos que enfrentar a un total de 5 horrorosos enemigos finales, todo con una calidad gráfica excepcional. La música promete ser de lo más aterrador oído hasta ahora, y se espera que consiga ponernos la piel de gallina haciéndonos sentir más partícipes de la acción.







Este demonio no tiene cara de buenos amigos, casi mejor que acabemos con él lo antes posible.

Definitivamente, **The Undying** no es un juego para un público infantil.



Sólo para adultos

Sangre, sexo y masacre, una combinación acorde con nuestros tiempos.

[GILLIAM]

«En una época donde se cierne la polémica sobre la violencia en los videojuegos, parece prevalecer el anticuado concepto de que el videojuego es opción de entretenimiento exclusivamente para niños, algo que desgraciadamente corroboran los desinformados medios de información generalistas».

■ Parece como si la existencia de un numeroso grupo de aficionados veinteañeros, que nacieron con los videojuegos se hubieran desvanecido. Hay juegos en los que puedes cometer diversidad de tropelías y en algunos casos, no en todos, salpica la sangre, y pueden ser no recomendables para ciertas edades. Pero de ahí a decir que los videojuegos acaban con los valores morales de cuantos se dejan influenciar por su excesiva y gratuita violencia, dando lugar a hechos como los de Colorado, creo que es una prueba de ignorancia.
En fin, como en Play2DVD nos gustan los juegos bien cargados de dosis de violencia y horror (y no pensamos asesinar a nadie) aquí tenéis algunos de los títulos que se esperan causen polémica y con suerte hasta dediquen algún programa especial sobre lo malos que son los videojuegos para la salud mental de los más jóvenes. Es que somos masocas.







Lara, Larita, Lara...

Uno de los videojuegos que nos ha hecho sentir nuestros más bajos instintos, por lo menos de los componentes del sexo masculino (por desgracia una mayoría en esta afición) son las aventuras de Lara Croft en Tomb Raider. La curvilínea figura de su atractiva protagonista, y sus pícaras poses resultan miel para los aficionados. Los desarrolladores de Core lo saben, y por eso explotan este elemento hasta la saciedad, como el final de la segunda entrega, en la que casi podíamos ver su desnudez en la ducha. El erotismo que desprende su protagonista va acompañado de la acción desenfrenada que con la ayuda de diferentes armas de fuego podemos acabar con la vida de cientos de enemigos.
Cuando ya estábamos un poco cansados de los mismos escenarios "cuadradotes", y de descubrir que Lara al fin y al cabo es un amasijo de polígonos, aparece la noticia de que Core está desarrollando una secuela de Tomb Raider en exclusiva para PS2. Las primeras imágenes confirman el interés de sus creadores en mantener y potenciar las protuberancias de nuestra querida Lara, Larita, Lara.

Voces de ultratumba.

Posiblemente el título que más escalofríos haya causado a los que se desviven por el horror videojueguil, sea Silent Hill. Una oscuridad opresora llena de sonidos inquietantes, y los seres más desagradables que se recuerdan en un videojuego, creaban un ambiente tan malsano, que a veces nos inquietaba el solo hecho de encender la`tele. Silent Hill 2 para nuestra querida PS2 parece estar dispuesto a expandir una nueva visión del horror por nuestras mentes. La acción se localiza en el pueblo del primer título (¿de que se iba a llamar Silent Hill si no?), pero en este ocasión el protagonista es James, un hombre atraído hasta este lúgubre población por una carta de amor de su mujer. Lo extraño es que la esposa de nuestro protagonista murió tres años atrás. Sin duda un prólogo que pone la piel de gallina.





Armas más grandes, por favor



La característica que llama más la atención en un juego de disparos en primera persona es que además de poder reventar cabezas a nuestro placer, vamos obteniendo diferentes y cada vez más poderosas armas de fuego, hasta el punto de empuñar lo más parecido a cañones de tanque. La compañía americana Volition, que en breve se dejará caer en el mercado español con su Summoner, está preparando un título verdaderamente espectacular del género al que nos referíamos, Red Faction. Armas, armas y cada vez más armas nos mostrarán las delicias de la destrucción total, ya que con el motor Geo-Mod (Geometric Modification) todas las balas y misiles dejarán una señal realista en el lugar que impacten. De este modo con un lanza cohetes no habrá muro que se nos resista, creando nuestro propio mapeado a base de coloristas y violentas explosiones.





Nadie oirá tus gritos en el espacio

A la división de desarrollo de Sony (SCEI) también le gustan las sensaciones fuertes, por eso están preparando un juego de misterio y terror desarrollado en el interior de una nave espacial. Phase Paradox nos pondrá en la piel de un grupo de tripulantes de una nave espacial, llamada Galant, que sufrirán los efectos de la explosión de un planeta. Siguiendo las premisas de la saga que creó escuela, Resident Evil (Biohazard) de la prestigiosa Capcom, Phase Paradox nos enfrentará a terribles misterios, que deberemos resolver mediante la interacción con los tres personajes protagonistas. Gráficos pre-renderizados y personajes poligonales con las últimas técnicas de captura de movimiento nos prometerán más de una sorpresa.



La sangre es la vida

Allá por el año 1997, apareció un juego que giraba entorno al mundo de los vampiros. Legacy of Kain: Blood Omen era la apuesta de los británicos Crystal Dynamics. Con una vista casi cenital que recordaba al clásico Zelda de Nintendo (antes que pasase a los 3-D), y una gran atención a las escenas sanguinolentas, consiguió destacar como un título innovador en el género de aventura. Después de una secuela llamada Legend of Kain: Soulreaver, en la que encarnábamos a Raziel, un vampiro que desafiaba a un maléfico Kain. En Legend of Kain: Blood Omen 2, volvemos a manejar a Kain, pero la vista cenital se torna en tercera persona, y por supuesto, todo el entorno gráfico se ha creado con un poderoso motor en 3-D. En esta ocasión Kain deberá recuperar el poder sobre el reino de Nosgoth, que le ha sido arrebatado por un misterioso ser. Para avanzar en la aventura Kain irá adquiriendo habilidades como la posibilidad de realizar increíbles saltos y la habilidad para controlar otras mentes.

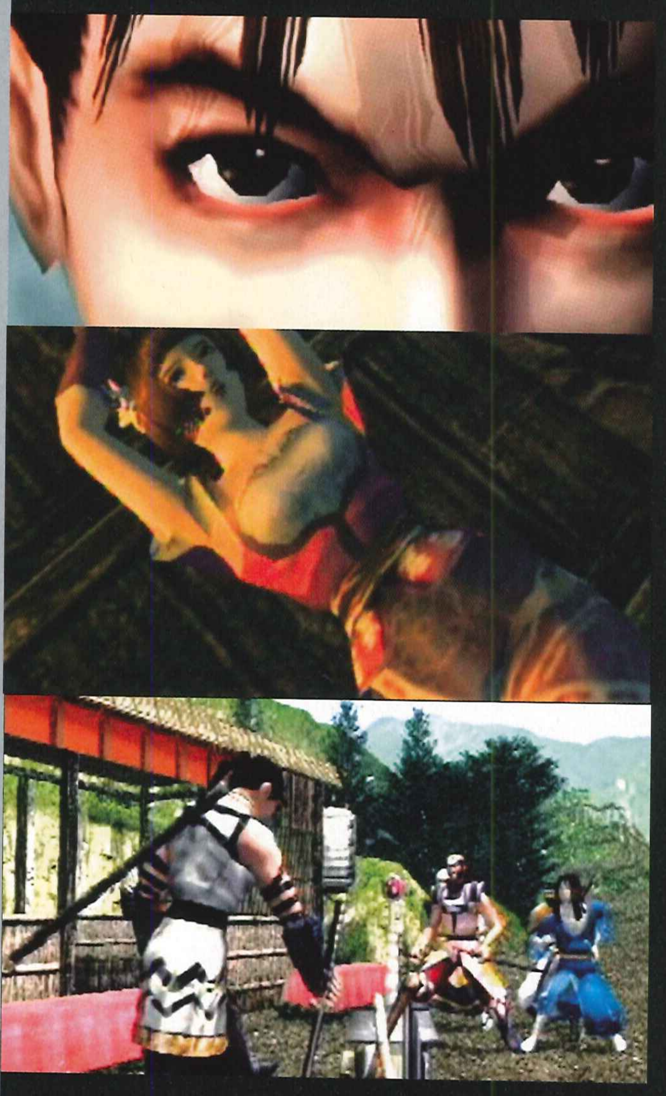






Armas de fuego o espadas

Seven Blades se centra en la era medieval japonesa para traernos este espectacular beat´em up, con toques de producción cinematográfica con un elaborado guión. En el punto de partida se nos deja elegir entre dos personajes: Gokurakumaru un experto en la lucha con espadas (de hecho vendrá equipado con 7 tipos de Katana diferentes) y Yuri (una fémina con una gran habilidad para subirse a los tejados y una experta en el manejo de armas de fuego). La gran cantidad de enemigos en pantalla con la que lucharemos explotará las posibilidades de PS2 en su capacidad de gestionar gran cantidad de polígonos por segundo. Los chorros de sangre al clavar las espadas en la carne de nuestros enemigos, hará las delicias de los jugones más sádicos.





A la caza del Alien

El Capitan Nick Conner, un experto piloto que ha sido asignado al sistema Centauri II, descubre a la vuelta de una de sus misiones que buena parte de la tripulación de la estación espacial donde habitaba ha sido reducida a cachitos de carne. Una raza alienígena con muy mala leche se ha hecho con el control y no parece que tengan intención de negociar. Digital Mayhem ha querido ir más allá con Run Like Hell, que el ya clásico género del survival horror, dándole una mayor importancia a la acción que a la resolución de puzzles. Los enemigos de este juego tendrán una inteligencia artificial bastante más elaborada, haciendo la vida imposible al protagonista, porque una vez que te persigue uno de estos aliens, solo hay dos opciones correr sin parar para escapar de sus terribles garras o acabar con ellos para siempre. La tensión se creará no sólo por una ambientación claustrofóbica sino porque un descuido puede ser tu fatídica muerte.



Muchos zombies, pocas balas.

Para acabar no nos podemos olvidar del clásico de los clásicos, el que creo el género del survival horror, con el permiso de Alone in the Dark, obviamente nos referimos a Resident Evil, y más concretamente al capítulo más espectacular de la saga: Code Verónica. La aparición de este título en Dreamcast hace unos meses fue motivo de celebración para muchos de los seguidores más exigentes de este género. Ahora ya ha salido en Japón un remake de este título para PS2. El nombre de esta versión es Resident Evil Code Verónica X, y las novedades que aportará respecto al título original será la inclusión de nuevas tramas en las que intervendrá el pérfido Wesker. Además se incluirán 10 minutos de intros totalmente inéditos. Técnicamente se beneficiará de las bondades del procesador gráfico de PS2, creando unos efectos de luz más espectaculares. Un gran juego de horror que resultará una pieza ineludible para los más fanáticos jugones.



Salvajemente divertidos.

Así es como resulta un estilo de juegos que nos permite vivir aventuras imprevisibles, llenas de acción, muerte y destrucción. Sí, son juegos violentos, pero que nadie se confunda: están lejos de generar violencia ■

Shadow of Memories

HOT play2DVD

Konami nos vuelve a sorprender con un título que revoluciona el concepto de aventura en 3D con un argumento apasionante. [PROMETEO]

Antes de empezar a comentar la penúltima maravilla de Konami, nos gustaría señalar que, a diferencia de otras compañías, la que nos ocupa cumple sus promesas. No sabemos si recordaréis que hace un par de meses, la gigante nipona anunció que Europa gozaría de su respectiva versión de Zone of the Enders y Shadow of Memories poco después de salir en Japón. Pues dicho y hecho. Desde finales de marzo los podéis encontrar en vuestras tiendas habituales especializadas en ocio electrónico. Todo un detalle por parte de tan prestigiosa empresa que además se ha molestado en traducirlo a nuestro idioma. Amantes de la aventura, ya os podéis ir preparando para disfrutar en vuestras casas de una de las historias más sobrecogedores que jamás se hayan visto en una consola, la cual, además de ofrecer un apartado técnico de impresión, destaca sobre el resto por su originalidad al plantear una aventura en 3D cambiando el trillado concepto del terror por la intriga.

Para hacerse una idea de cómo es Shadow of memories (también conocido como Shadow of destiny) no estaría de más señalar que es obra de los creadores de Silent Hill, que como ya hicieron con su obra magna en Playstation, nos sumerge en un mundo de personajes pálidos y misteriosos dónde somos prisioneros de una aterradora realidad.

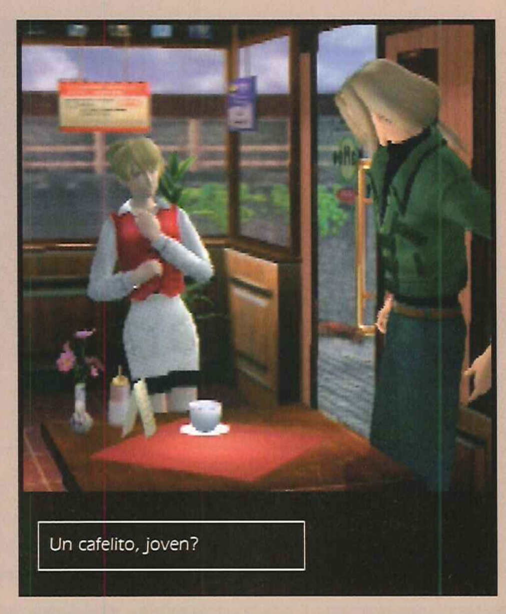
Esta nueva propuesta de Konami se podría definir como una aventura interactiva en 3D, donde la acción apenas hace acto de presencia. No hay batallas por turnos ni acción en tiempo real. Nuestra única tarea se limita a recorrer los mapeados, rompiéndonos la cabeza para evitar que nuestro asesino acabe con nosotros. Pero no penséis que la ausencia de lucha van a hacer largas las partidas... ni mucho menos.

El tiempo es nuestro implacable perseguidor y limita mucho nuestros movimientos. Pensar deprisa y actuar rápido serán nuestra únicas armas para evitar ser engullidos por el tiempo en nuestro viaje por el pasado. Y no hay segundas oportunidades que valgan.



Silencio, se juega...

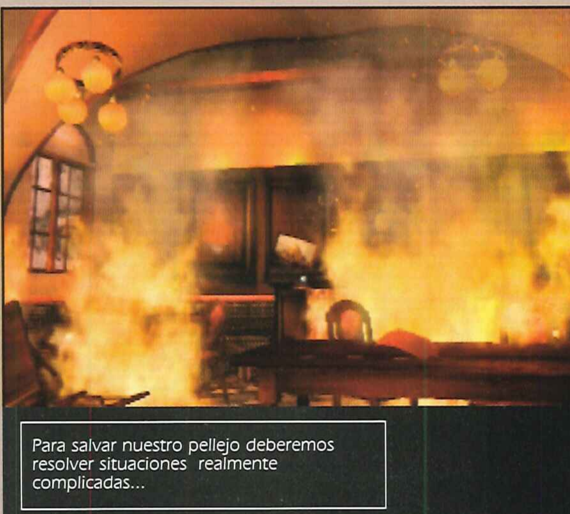
Sólo encender la consola una extraña melodía nos sumerge en un mundo inquietante y a la vez absorbente del que una vez se entra no se puede salir (se recomienda jugar con la luz apagada para crear el clímax perfecto).
La historia comienza en un pueblecito del norte de Europa dónde conoceremos a Eike Kusch, un apuesto joven de unos 20 años de edad que sale tranquilamente de un bar después de tomarse un café. De camino a la plaza mayor, una acechante sombra se le abalanza sonre él y le asesta una puñalada por la espalda, segando la vida de nuestro desdichado protagonista. Creyendo que había llegado su hora, nuestro hombre despierta en una oscura habitación presidida por un reloj de cuco y una extraña estatua de marfil. Acto seguido, una misteriosa voz procedente de la nada le ofrece la posibilidad de recuperar su vida con la ayuda de un extraño artefacto capaz de trasladar a su propietario a través del tiempo. Después de titubear durante unos instantes, Eike acepta la proposición de la voz misteriosa que le devuelve justo un momento antes de su muerte, en el bar dónde probó su última taza de café...
Con este fascinante argumento da comienzo una historia de 10 capítulos de duración, en la que tendremos que viajar a través del tiempo para descubrir quién nos asesinó y por qué.
Conoceremos gente de todo tipo y de diferentes épocas, nos veremos implicados en infinidad de situaciones, alteraremos el pasado, moriremos, resucitaremos, siempre arrastrado por los acontecimientos, la rueda del destino ha empezado a girar y no se detendrá fácilmente...



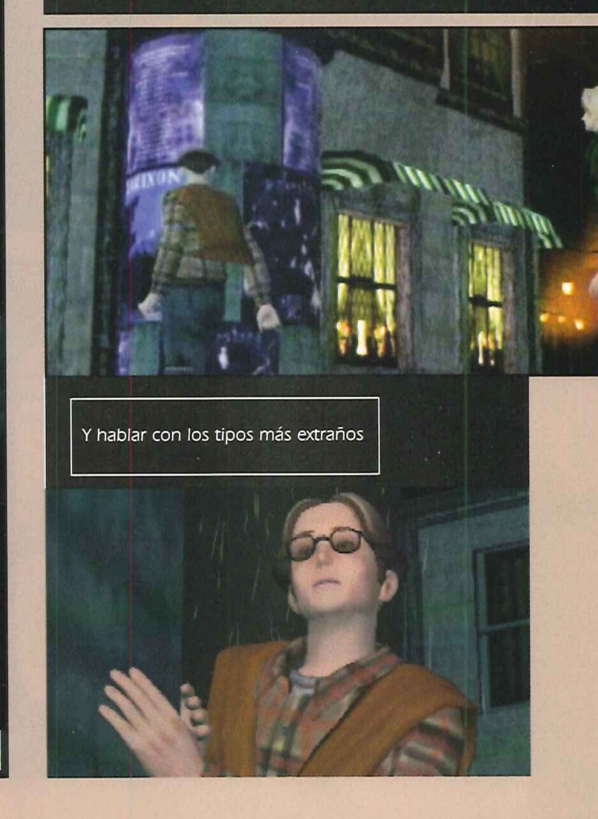
Un cafelito, joven?

Así empezó todo...

«La vida está a punto de cambiar para **Eike Kusch**, un joven residente del pequeño pueblo de Lebensbaum. El aún no lo sabe, pero su muerte le hará vivir una odisea a través del tiempo para salvar su vida, una y otra vez...».



Para salvar nuestro pellejo deberemos resolver situaciones realmente complicadas...



Y hablar con los tipos más extraños







Energía para viajar

«Cada vez que realizamos un viaje hacia el pasado, gastamos energía de la barra del "digipad". Para recargarla, tendremos que recoger unas bolas de color verde dispersas por todo el mapeado que son imprescindibles para poder acabar el juego».



Hay muchas formas de morir: cayendo desde la alto de una torre, por ejemplo..

Buscando respuestas...

Al comenzar cada capítulo aparece una escena cinemática en la que casi siempre nos topamos con la muerte. Después de tan desagradable experiencia, volveremos momentos antes del incidente y tendremos que evitarlo de alguna manera.

Controlando a Eike en tercera persona, nos desplazamos por escenarios generados en 3D (nada de pre-renderizados) en los que tendremos que ingeniárnoslas para evitar esa muerte anunciada. Para dicha misión, debemos que trasladarnos a diferentes épocas del pueblo con nuestro inestimable «digipad», el crucero temporal. Hay que tener cuidado con dicho artefacto ya que los viajes son limitados y cuesta bastante conseguir energía suficiente para poder realizarlos. Una barra verde que aparece a la derecha de nuestra pantalla nos tendrá al tanto de la cantidad de saltos temporales podemos realizar y que más de una vez serán escasos.

Tenemos libertad total para movernos por los escenarios, aunque lo único que podemos hacer es abrir puertas, coger objetos y hablar con los habitantes del pueblo para que nos den pistas sobre como evitar nuestro destino. Es como una aventura gráfica de PC, en la que no hay enemigos, ni secuencias interactivas, ni combates que librar...sólo puzzles estilo Resident Evil (buscar y utilizar objeto en el momento y sitio adecuado).

Eso sí, no penséis que podemos ir explorando el pueblo tranquilamente como si se tratase de una visita placentera, tenemos un tiempo muy limitado para acabar cada capítulo, algo parecido a lo que pasaba en Zelda Majora's Mask del maestro Miyamoto.

El tiempo apremia y aprieta bastante, algo que imprime mucho ritmo al desarrollo del juego ya que si te distraes o haces algo que pueda alterar tu físico en el presente desaparecerás en el espacio tiempo. Algo que gustará a los más curiosos es que se puede variar el futuro de diversas maneras y a veces explorar y relacionarse con gente nueva puede repercutir en actos venideros.



En ocasiones, necesitaremos un poco de ayuda del más allá.

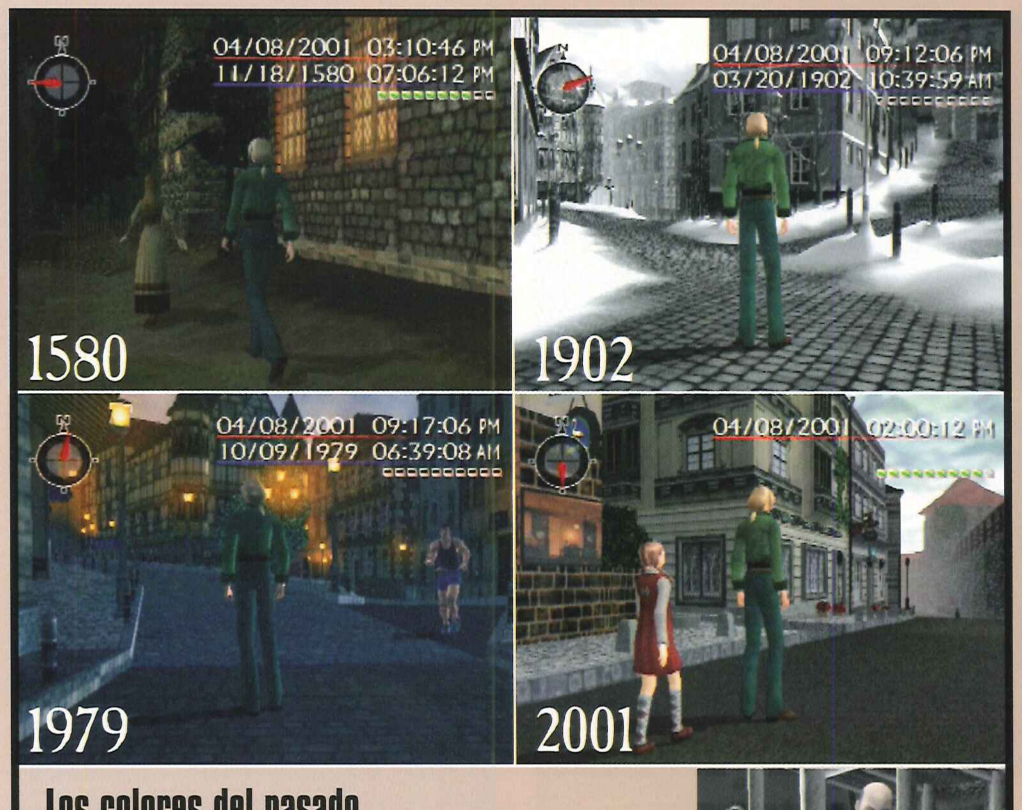


Necesitaremos un buen plano para movernos por la ciudad.



Y también toda una serie de objetos que deberemos usar convenientemente.






En el restaurante. Hay que reponer fuerzas, pero... cuidado con lo que comemos. Nos puede sentar mal.

Los colores del pasado

«Uno de los detalles más significativos de este juego es que cada época tiene unos colores determinados que la caracterizan. Algo parecido a lo que pasaba en la película *Pleasantville*...»




Deberemos volver al pasado para evitar acontecimientos que, a su vez, permitirán nuestra muerte en el futuro.

Imágenes retrospectivas: 1902

I'm still not sure, you see.

What is it you want?

Yes? Do you want to speak to me?

I'm going out with Mother today.









Detallismo sin igual

«**Konami** ha hecho un trabajo estupendo en lo que a texturas se refiere pues han recreado con toda fidelidad todo tipo de materiales. Los objetos parecen tan reales que engañan a la vista».



¿Explota el potencial de PS2?

Gráficamente, Shadow of Memories es uno de los mejores títulos que han aparecido para nuestra consola. Escenarios amplios y detallados que recrean a la perfección la sensación de estar en un pequeño pueblo alemán: (las farolas, los carteles de madera, el tipo de construcciones, los transportes...etc.). Como en la vida misma, el tiempo atmosférico cambia y los programadores han prestado especial atención a este apartado: lluvia, niebla, y nieve, nos acompañarán en algunas pantallas. A parte de unos escenarios muy sólidos, los interiores de cada construcción se han mimado al detalle: alfombras tapizadas, plantas, jarrones, azulejos, estanterías en las que se pueden leer los títulos de cada libro....todo parece salido de una revista de decoración. Los personajes tienen un aspecto excelente y por primera vez sus rostros denotan cada pensamiento. Cada habitante del pueblo ha sido tratado con el «motion capture», proporcionando una animación muy fluida y creíble a cada gesto. Se ha trabajado cada recoveco de los rostros: los ojos, la boca, las cejas...en algunos momentos parece que estamos viendo una película y que los personajes son actores de verdad. Mención especial para los efectos de luces que aparecen en ventanas, lámparas y velas, con especial hincapié a los filtros de imagen que personalizan cada época. Concretemos: en 1582 todas las imágenes se ven pálidas y anaranjadas, en 1902 se ve todo en blanco y negro, en 1979 los escenarios están algo azulados, mientras que en el tiempo presente se exprime toda la paleta de colores de



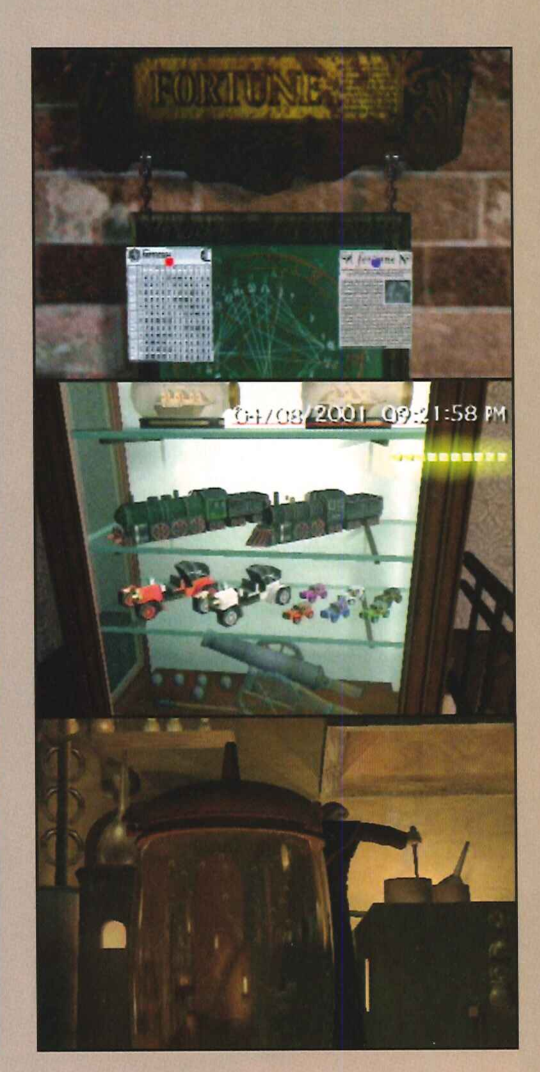


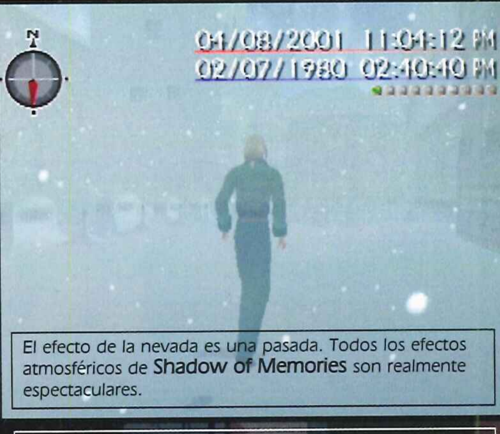
Aquí podemos ver en todo su apogeo el poder del «Emotion Engine». Los rostros de los personajes reflejan todo tipo de emociones.





nuestro televisor, todo un detalle de originalidad. Lástima que los programadores hayan sido parcos con el «anti-aliasing» en personajes y escenarios se ven algo aserrados en los contornos. Tampoco convencen algunas cámaras de interior que a veces marean un poco. Con un argumento tan trabajado la banda sonora tenía que estar a la altura de la situación. Melodías intrigantes y misteriosas de corte clásico, acompañadas de unos efectos de sonido que transmiten perfectamente lo que sucede en cada momento. Los dobladores están muy bien escogidos y encarnan perfectamente su papel en el juego, además se agradece el detalle de no repetir voces en actores secundarios (algo que pasa demasiado a menudo). Si se tuviera que escoger, nos quedaríamos con el efecto de salto temporal, realizado con diversos violines distorsionados que añaden un toque de incertidumbre a lo que nos espera más adelante.
En definitiva, todo aquel que quiera disfrutar de una aventura apasionante y no le importe la falta de acción, disfrutará de esta historia cuyo único defecto es que se hace algo corta. Una aventura en 3D con un aspecto gráfico excelente pero que peca de exceso de «aliasing» en sus gráficos y de no estar doblado al castellano.... Son pequeños defectos que no ensombrecen un juego original, apasionante y que además podemos entender. Prohibido perdérselo.





El efecto de la nevada es una pasada. Todos los efectos atmosféricos de Shadow of Memories son realmente espectaculares.




Y qué vamos a decir de los escenarios!

¡No temáis, estará en castellano!

Lo prometido es deuda y Konami ha cumplido su promesa: la versión final de Shadow of Memories nos llegará con las voces en inglés pero con subtítulos en castellano.
Ya no hay excusa para no comprarlo.

ficha técnica

playDVD

Título: Shadow of Memories
Género: aventura
Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Jugadores: 1
Origen: Japón

26°

9

Ya era hora de que empezaran a llegar a nuestro país maravillas que justificaran la compra de nuestra Playstation 2. Lo que ha hecho Konami tiene mucho mérito ya que se ha arriesgado a innovar en un campo tan trillado como es el de las aventuras dotándole de una magia capaz de enganchar a cual-quiera. Odio o pasión, no hay termino medio para calificar esta película interactiva que nos invita a desafiar al destino. Lástima que no hayan incluido algunos capítulos más porque sería prácticamente perfecto.

Prometeo

8,5

Shadow of Memories: una aventura gráfica en 3D realmente buena. En esta intrigante historia, nos encontramos con varios enigmas por resolver, y para ello, se mezclarán pasado y presente. Uno de los puntos fuertes del juego son las músicas y las voces, las cuales nos envolverán en un ambiente misterioso que nos acompañará durante toda la partida. Destacar la calidad de los escenarios y el modelado de los personajes. Pocas veces podremos disfrutar de una aventura tan llena de emoción.

Semir

8,5

Una brillante historia envuelta en una atmósfera completamente absorbente es la mejor manera de describir una alucinante aventura a través del tiempo en la que deberemos descifrar el misterio de nuestro propio asesinato resolviendo los más enrevesados puzzles que solo las mentes de los creadores de Silent Hill podían idear.
Este juego es la mejor alternativa a la acción desbordante que tiene ZOE, y la más grande aventura que podemos disfrutar en PS2. Parece que la bestia negra de Sony esta empezando a despertar.

Neo

Konami nos vuelve a sorprender creando una aventura original y apasionante como pocas.

Redacción





Zone of the Enders

El nacimiento de un mito. [NEO]

Prólogo

«A pesar de que en el número anterior explicamos detalladamente todas las características de la historia de Zone of the Enders os vamos a refrescar un poco la memoria relatando lo que acontece en el prólogo de este fantástico juego.

Año 2172, Antilia (estación orbital de Júpiter). Leo, un niño de 14 años, ha sido convencido por sus amigos para ir ha robar material de desecho a un recinto militar. Al intentar proceder con el delito, los muchachos son descubiertos y apresados. Al mismo tiempo, un escuadrón del Bahram (ejército de liberación de Marte) liderado por Viola y su «orbital frame», Neith, da comienzo a un ataque masivo sobre la colonia. Como consecuencia de este repentino ataque los amigos de Leo mueren a manos de Viola ante sus atónitos ojos y el pobre niño no puede hacer otro cosa que correr en busca de un lugar seguro donde poder cobijarse. Durante su huida es descubierto por un Raptor, el «orbital frame» más numeroso de todos, y de nuevo tiene que adentrarse en las instalaciones del ejército para poder salvar su vida, pero esta vez se da de bruces con Jehuty, el robot más perfecto de la época diseñado para una misión de vital importancia en Marte, y al introducirse en él descubre su innato dominio sobre los «orbital frames». Así da comienzo su epopeya para salvar toda la estación orbital y algo más que deberéis averiguar vosotros mismos».

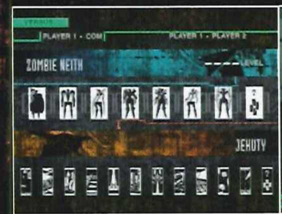
Un grupo de genios para crear un juego genial



El gran juego que todo poseedor de una PS2 estaba esperando al fin ha llegado, y es que todo lo que toca el MAESTRO Hideo Kojima se convierte en oro. Como todos sabréis este genio es el creador de Metal Gear Solid, el mejor juego de Playstation para muchos y al mismo tiempo uno de los mejores juegos creados jamás. Aunque en esta ocasión su labor es la de productor, su sello de calidad está presente durante todo el juego.
Dirigiendo esta maravilla tenemos a Noriaki Okamura, famoso por la saga Tokimeki Memorial, un simulador de «ligoteo» que es muy popular en Japón, y famoso también por darle mucha importancia a los momentos más dramáticos de sus juegos.
Por otro lado el diseño de los personajes corre a cargo de Nobuyoshi Nishimura, uno de los diseñadores de la serie Gundam.
El encargado de diseñar los increíbles robots que aparecen a lo largo del juego es Yoji Shinkawa, un habitual de Kojima, que se encargó de crear los diseños de personajes del Metal Gear Solid. La cuestión sería: con un equipo como este ¿se podría hacer un mal juego?. La respuesta es imposible, y sino, leed, leed...

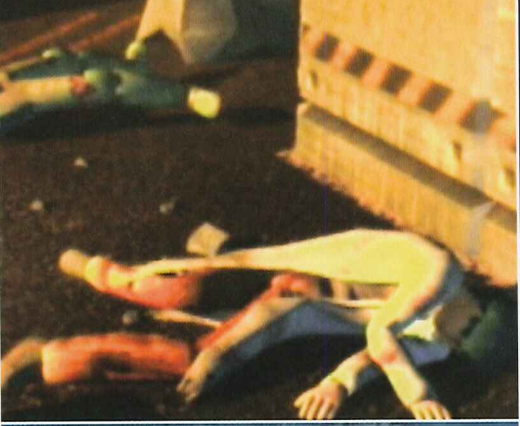
VS Mode

Este es el único extra que hemos encontrado en el juego y no es moco de pavo.
Dependiendo de nuestra destreza y eficacia a lo largo de todo el juego se nos obsequiara con más o menos "orbital frames", entre los que destaca Neith.
Podremos jugar contra la máquina, opción muy buena para depurar nuestro estilo de combate, o contra un amigo.
Lo peor de este modo es que no hay split-screen por lo que los dos mechas comparten la misma pantalla, llegando a traumatizar al jugador en los momentos más delicados.













Armamento

La gran cantidad de armas que puede manejar nuestro «orbital frame», Jehuty, haría palidecer al mismísimo Rambo. Para que os hagáis una idea:



PHALANX:
Es el arma menos efectiva de todo el juego. Simplemente se trata del disparo normal, pero a gran velocidad, que puede realizar Jehuty desde el principio del juego.



GEYSER:
Son una especie de bombas lapa que al entrar en contacto con una superficie solida, se adhieren a ella soltando rayos energéticos de potencia limitada.



HALBERD:
Un rayo láser de gran potencia y medio alcance. Muy efectivo contra la mayoría de enemigos.



SNIPER:
Es un arma de fuego convencional y solo se usa en determinadas circunstancias, pero no contra el enemigo ya que su potencia es reducida.



JAVELY:
Como su nombre indica se trata de una jabalina de corto alcance y potencia reducida.



MUMMY:
A parte de nuestro escudo energético también podremos protegernos con este escudo físico mucho más eficaz contra los ataques más duros.



COMET:
El arma más potente del juego pero con la que nos será muy difícil acertar en nuestro objetivo, eso sí, si acertamos no se van a volver a levantar. Medio alcance.



GAUNTLET:
¡¡Puños fuera¡¡. Como Mazinger Z podremos lanzar nuestros puños a una velocidad vertiginosa. Largo alcance.



DECOY:
Crearemos una imagen virtual de nuestro robot para despistar al enemigo. Es de vital importancia adquirir esta arma antes de enfrentarnos a cierto «mecha».

Un juego de acción pero con mucho más



Al ponernos a los mandos de Jehuty, el «mecha» protagonista, sentiremos un control total sobre las 3D pudiéndonos mover en la dirección deseada siempre que queramos y con mucha facilidad.
Para que os hagáis una idea, con un simple movimiento del stick analógico y apretando 2 botones simultáneamente podremos rotar alrededor de un enemigo y situarnos en la posición que más nos guste. Más fácil imposible y encima dominaremos a la perfección el robot a los pocos minutos. Es esta simplicidad de movimientos lo que le hace estar a años luz de cualquier otro shoot'em up que hayáis probado, siendo Omega Boost para Playstation el juego que más cerca ha estado de conseguirlo. Sin embargo, debido a la carencia de la libertad total, se nos hacía muy monótono y lineal.
Otro de los puntos fuertes que hacen grande a ZOE es el hilo argumental, infinitamente más denso y elaborado que el de cualquier otro «matamata», acercándose más a una aventura en toda regla, pero sin dejar de lado durante mucho tiempo el elemento principal de este tipo de juego: la acción sin límites.
Los escenarios de Antilia son zonas de combate enormes en las que casi todos los elementos se podrán destruir (todavía no entendemos como es posible que podamos destrozar un rascacielos y seamos incapaces de abollar un minúsculo coche).
Y a pesar de que el juego se desarrolla en una estación espacial, podremos combatir en medio de un bosque o en la ladera de una montaña, aunque la gran mayoría de escenarios son completamente futuristas, y por lo tanto nuestras misiones serán más bien urbanas: deberemos desactivar barreras magnéticas o inutilizar radares para proseguir nuestra aventura.





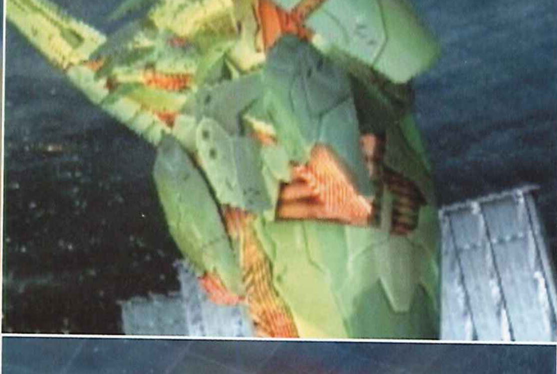
Final Bosses

«Como en cualquier shoot'em up que se precie, las dimensiones de los **final bosses** son impresionantes. En ZOE no sólo son enormes sino que además se mueven a velocidades de vértigo sin dejárnos descansar ni una milésima de segundo si queremos deshacernos de ellos sin perecer en el intento. Tempest es el primero de ellos, al que deberemos hacer frente a la escasa media hora de juego. Cuando os encontréis frente a él observareis la potencia de ataque que poseen estos perfectos engendros mecánicos. Pensamos que Nobuyoshi Nishimura se ha inspirado, a la hora de crear estos monstruos, en la fauna marina, ya que todos tienen un parecido más que cercano al calamar o a la sepia. Incluso uno tiene tentáculos».

El ángel salvador

«Unas de las misiones más importantes que tendremos que llevar a cabo es la de salvar a las personas que están siendo atacadas. En el mapa principal se nos mostrará de color naranja la ciudad que está siendo agredida en esos momentos. Nuestra misión será derrotar a los «mechas» evitando destruir los edificios habitados. Dependiendo de nuestra eficacia, al final de la misión se nos dará un ranking valorando la cantidad de víctimas y edificios destruidos. Obtendremos el ranking A siempre y cuando hayamos salvado al 100% de las indefensas vidas humanas ante la gran amenaza enemiga».





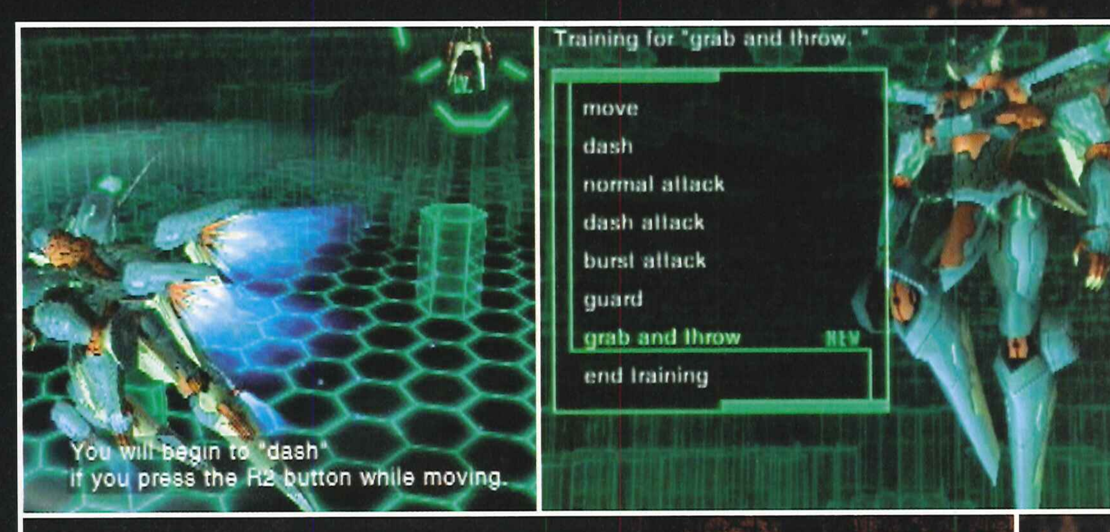






A tenor de lo que os hemos explicado, habréis podido deducir que en el transcurso del juego deberemos ir realizando pequeñas misiones como encontrar objetos de vital importancia, sin los cuales nos sería imposible seguir avanzando. Estos objetos son generalmente nuevas armas o llaves imprescindibles para acceder a nuevas áreas. Casi todos los objetos podremos adquirirlos por medio de «passwords» que nos darán ciertos enemigos al ser destruidos
Como curiosidad, en una de las misiones nuestro objetivo será encontrar un robot enemigo que no esté siendo usado para poder manejarlo mediante un control remoto para así traspasar una barrera infranqueable por nuestro «mecha». Uno de los muchos ejemplos de la variedad de juego que posee ZOE.





VR Training

«Al principio del juego se nos dará la oportunidad de practicar los movimientos elementales en un entrenamiento muy similar en diseño, al VR Misions de MGS. La siempre simpática ADA -el ordenador de nuestro «mecha» tratará de enseñarnos como desenvolvernos con fluidez en el combate explicándonos como deslizarnos, golpear o usar la barrera energética. Ya nos hubiera gustado que se pareciera más al entrenamiento del MGS, incluyendo pequeñas misiones, pero todo no se puede tener en esta vida».

Los personajes



Leo: Es el protagonista del juego y tiene un dominio innato sobre Jehuty. Odia la violencia y es incapaz de matar a ningún ser vivo por muy malo que sea.

Celvice: Es una muy buena amiga de Leo. Trabaja como voluntaria en una iglesia en Antilia ayudando a los huerfanos. Perdió a sus padres durante el viaje hasta la estación orbital Antilia y está sola en el mundo con la única compañía de Leo.

Viola: Oficial del ejercito Bahram de Marte y la mayor pesadilla de Leo durante todo el juego. Es muy fría y nunca expresa sus verdaderos sentimientos.

ADA: Es el ordenador que lleva instalado en su interior Jehuty. Siempre intenta ayudar a Leo en todas sus decisiones siendo su mejor aliado en el combate.



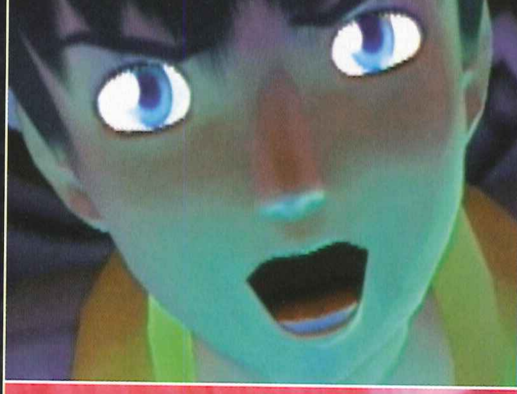


En la sencillez se encuentra la jugabilidad

El sistema de combate es tan simple como el mismo control del robot. Jehuty está rodeado por unos círculos verdes y cada uno representa a un grupo de enemigos , a medida que nos acerquemos a ellos se pondrán de color rojo, dándonos una sencilla referencia de la proximidad de éstos. Una vez dentro del combate, con el botón L2, seleccionaremos el enemigo que queremos atacar centrándonos solo en él y dejando al resto de lado por unos segundos. Deberemos acercarnos a los enemigos deslizándonos para no ser alcanzados por sus disparos y utilizando nuestro basto arsenal para acabar con ellos desde lejos o bien luchando cuerpo a cuerpo y hacerles pedazos con nuestra espada, una forma mucho más efectiva y rápida, sobretodo si tenemos muchos enemigos a nuestro alrededor.

Los recursos que tiene Jehuty para abatir a las tropas enemigas son prácticamente ilimitados. Al empezar el juego no tendremos más que nuestra espada, un disparo bastante inútil y la barrera protectora, pero ya podremos realizar uno de los ataques más espectaculares de todo el juego. Presionando el botón L2 y sin movernos recargaremos energía que podremos utilizar presionando el cuadrado para crear una bola, al más puro estilo Dragon Ball, de efectos devastadores.









Expresiones faciales

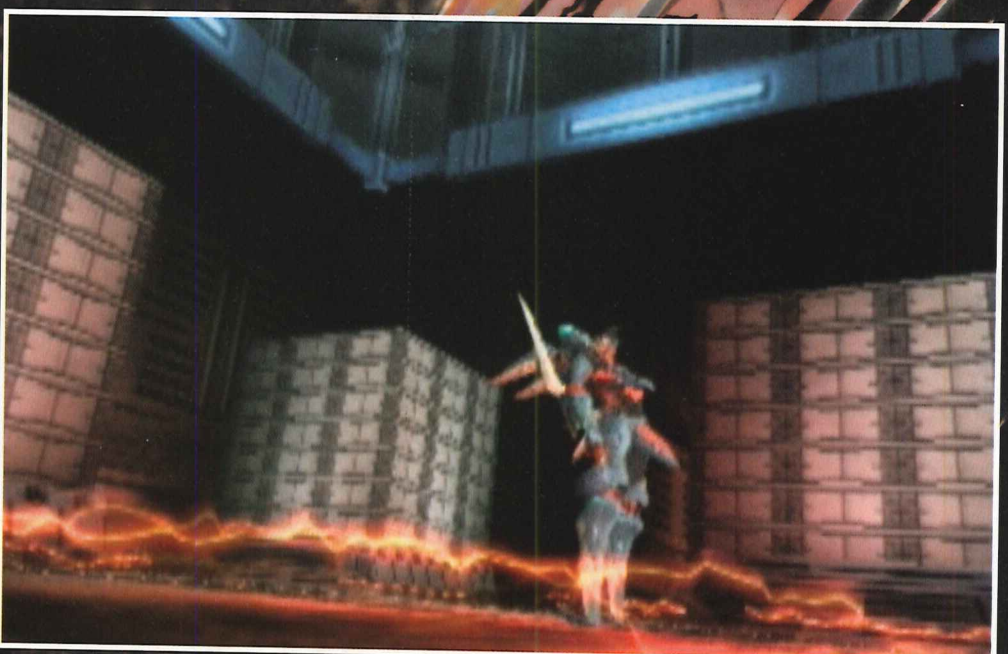
«La gran cantidad de expresiones que ponen los personajes durante las FMV transmiten perfectamente al jugador el estado de animo de éstos. Los veremos reír, llorar o sufrir por todo lo que acontece a su alrededor y nos llegará a transmitir a nosotros mismos su miedo o su tristeza».





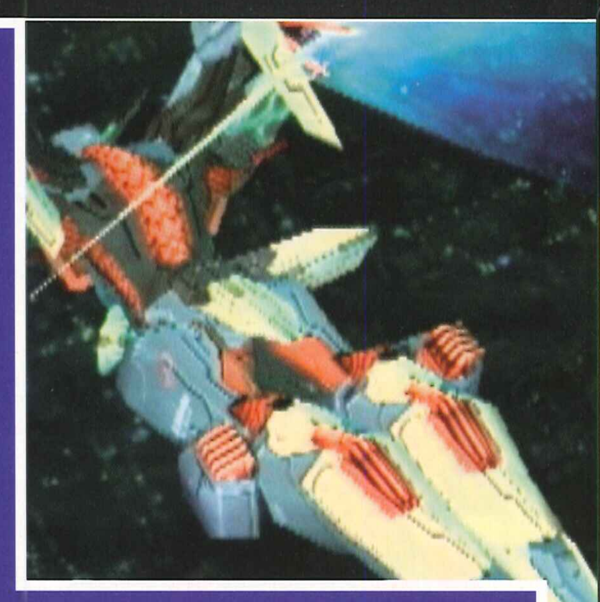
El mapa

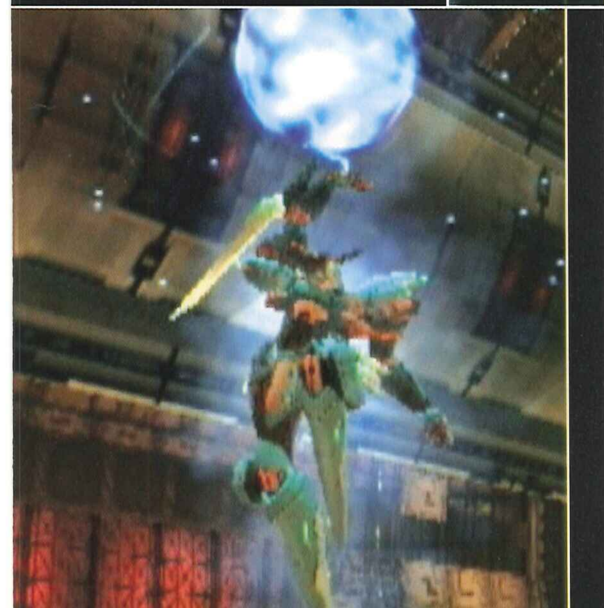
«El mapa de las áreas del juego que podemos consultar apretando el botón start es muy detallado. En el se nos mostrarán la situación de los enemigos y la ruta que tienen, aparte de la localización de los objetos y de caminos alternativos».



Pleno rendimiento de PS2

El apartado gráfico del juego es el más increíble visto jamás en una consola. Los personajes y enemigos están creados con multitud de detalles como energía que les recorre todo el cuerpo. Los efectos de iluminación son reales como la vida misma, haciéndonos presenciar un espectáculo de fuegos artificiales cada vez que luchamos. Cuando presenciemos una FMV parecerá que estamos viendo una película en nuestro DVD observando al detalle los personajes mejor realizados hasta la fecha. El movimiento del pelo a causa del viento es de lo mejorcito que hemos visto en PS2. Estos y otros son unos buenos motivos para convencer a los más rabiosos detractores de PS2

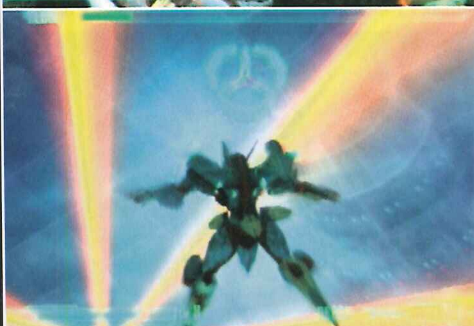




La banda sonora es muy brillante y recuerda mucho a la del MGS. Estos chicos de Konami hacen bien en no cambiar de estilo si saben que funciona a las mil maravillas. Los FX están tratados con tanto esmero que nos hacen sentir que los combates y las explosiones tienen lugar en nuestra propia habitación, aumentando considerablemente el nivel de tensión de nuestro cuerpo y aislándonos totalmente de todo lo que acontece a nuestro alrededor.
El nivel de adicción y diversión que atesora Zone of the Enders es el más elevado que os podáis imaginar para un juego de este género multiplicado por 10 y las sensaciones que transmite el control de Jehuty no se pueden expresar con palabras.
Podemos afirmar que en la actualidad, este título es un motivo para hacerse con una PS2. ¿A qué estáis esperando para comprarlo?









ficha técnica

PLAY2DVD

Título: Zone of the Enders
Género: shoot'em up
Distribuidor: Konami
Desarrollador: Konami
Jugadores: 1-2
Origen: Japón



Este es el primer juego de adquisición obligada para todo aquel jugón que se precie. y este es sin duda uno de esos juegazos que pueden elevar las ventas de una consola en un abrir y cerrar de ojos. Todos los apartados del juego tienen una puesta en escena sublime, pero el que se eleva por encima de los demás es el perfecto control que tenemos sobre Jehuty, un fantástico «mecha» del que solo podremos disfrutar en el que es, hoy por hoy, el mejor juego de **PS2** en todos los sentidos. Debería ser un delito tener **PS2** y no disfrutar de este título.

Neo



El primer juego de robots para **PS2** con un movimiento realmente suave, nada que ver con anteriores títulos de temática similar. Las animaciones, diseños y armas del Jehuty pilotado por Leo parecen un amalgama de las series **Evangelion** y **Brain Powered,** a los aficionados a las series de mechas el juego les encantará, y el resto de incondicionales de buenos juegos podrán añadir este título a su lista. La banda sonora acompaña perfectamente a la acción y la interacción con los escenarios está 100% conseguida. Uno de los mejores juegos para **PS2** por ahora.

Dark Schneider

La calidad de **ZOE** es absoluta y es que no hay nada que pueda echársele en cara a nivel técnico. Un juego que permite soñar en una nueva generación de videojuegos que recuperen la jugabilidad y la originalidad de los de antaño. La velocidad es trepidante, el manejo sencillo y la adicción se sale de la escala. Las FMV son deliciosamente encantadoras y la variedad de misiones es más que suficiente. La única pega es el tiempo necesario para finalizarlo, y es que aunque durara el triple continuaría haciéndose corto. Una experiencia única para los sentidos.

Bullseye

ZOE es el título que abre las puertas a una nueva generación de juegos para PS2. Imprescindible.

Redacción



Street Figther EX 3

Vuelven los worldwarriors

[DARK SCHNEIDER]





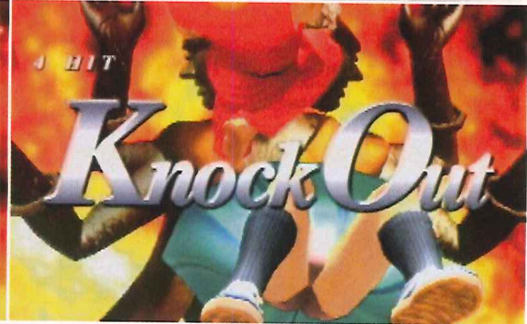


Viejos conocidos...
«Estos dos se llevan aporreando desde tiempos inmemoriables y siguen tan amigos».





El terminar un combate con supercombo es siempre espectacular



«Como en cualquier juego de lucha, las proyecciones están a la orden del día».









La versión en 3D del beat'em up más conocido de todos los tiempos llega a la **PS2** con un surtido de novedades. Todo aquel que conozca los juegos de lucha habrá probado alguna vez el **Street Fighter II** o alguna de sus infinitas versiones. Pues bien, ahora aparece la primera versión de **PS2** de este título mítico.

Los personajes tienen toda su variedad de movimientos, ataques especiales y superataques ya conocidos, más alguna que otra sorpresa. La historia, bueno... la verdad es que ¿quién necesita una historia con la (de momento) enésima versión de un título repetido hasta la saciedad?. Es prácticamente inexistente, lo único que prima aquí son los mamporros y conseguir llegar a derrotar a M. Bison.



Todos contra Bison

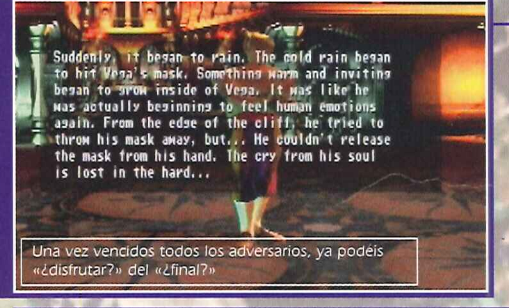
Tecnología

No se puede decir que Capcom se haya roto mucho la cabeza para atraer a nuevos aficionados al género. El nivel de las animaciones no es nada del otro mundo y bien podría haberse hecho para **PSOne.** Parece un título hecho más para la gente que conoce el **Street Fighter** casi desde sus inicios y no presenta unas mejoras demasiado notables respecto a las primeras versiones en 3D del juego. De hecho, parece haber empeorado: los personajes parecen cúmulos de cuadrados en movimiento y los escenarios son pobres en comparación con las versiones en 2D. El sonido tampoco mejora en este apartado, ya que aunque las voces y los efectos están bien conseguidos, las voces son bastante pobres y algo peores que en otras versiones.



Sistema de juego

Aquí es donde se encuentran las novedades que ofrece este título. Si no queréis probar el modo historia, podéis probar el modo Arena, que incluye los modos de lucha «Tag Battle», en el que se compite en equipos de dos luchadores dándose relevos (como en el **Tekken Tag Tournament**), el «Team Battle», luchando con equipos de entre 1 y 5 personajes, y el «Dramatic Battle», en el que lucháis vosotros solos contra tres enemigos a la vez. Todos estos modos de lucha están incluidos en algún que otro momento en el modo Original. Si queréis ir directamente a cargaros al malo, en el modo Original cada vez que ganéis al rival se ofrecerá la posibilidad de que se os una, ampliando la capacidad de vencer en el próximo combate, hasta llegar con un equipo de cuatro personajes para luchar con M. Bison.
Hay un reto añadido que es el de pasarte los combates con un Handicap que os dirán antes de empezar a luchar. Si lo hacéis conseguiréis unas medallas extras. Naturalmente en este juego hay personajes escondidos que irán apareciendo conforme vayáis jugando.



Una vez vencidos todos los adversarios, ya podéis «¿disfrutar?» del «¿final?»

Modos de juego





◄▲ El modo Tag Battle es el mismo que se usa en los Marvel vs. Capcom de 2D.

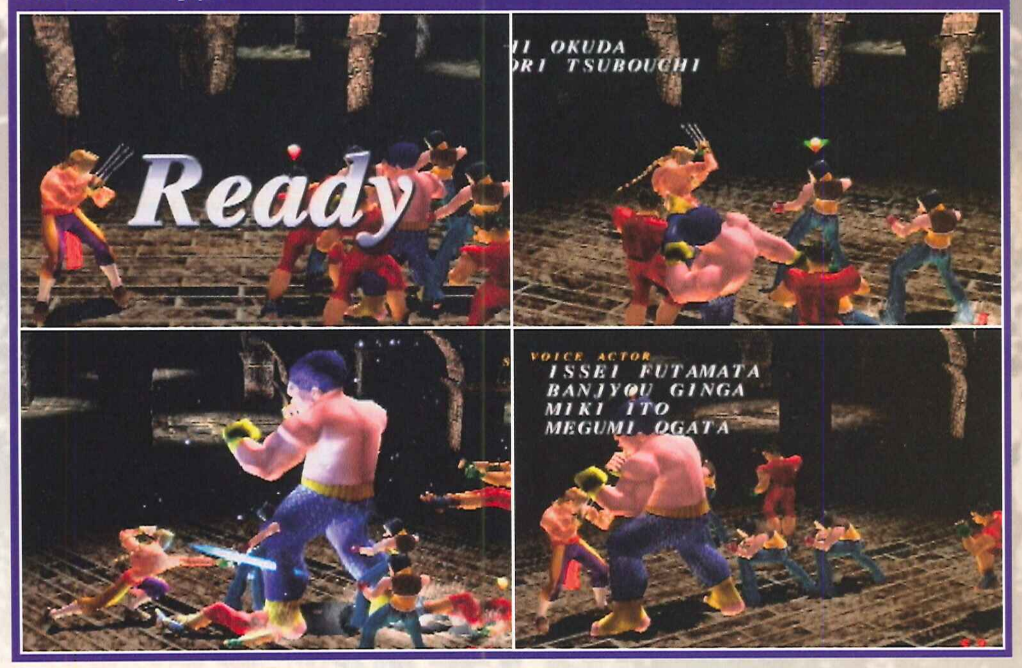


▲ En el modo Dramatic Battle hay que machacar a tres oponentes a la vez.

◄ Pero siempre está el sistema de lucha tradicional.

Mamporros hasta el final

«Al final del juego hay una sorpresa para los amantes de la destrucción masiva: una vez empiezan a salir los títulos de crédito, apareceréis en un escenario rodeados de enemigos salidos de un juego a lo Final Fight. Hay que tumbar a todo bicho viviente hasta que dejen de salir títulos. Conforme vayáis venciendo enemigos saldrá un contador que indicará a cuantos habéis liquidado, cuantos más, mejor. Como curiosidad hay que decir que cuantas más veces tumbéis a uno de estos enemigos cuando se levante, más grande se hará, aunque le podéis seguir derribando de un solo golpe».



ficha técnica

Título: Streer Figther EX 3
Género: lucha
Distribuidor: EA
Desarrollador: Arika
Jugadores: 1-2
Origen: Japón

18,5

3

Ver en movimiento 3D a los personajes del **Street Fighter** debería ser motivo de alegría, pero desgraciadamente no es así. Este título está muy descuidado, el diseño de los personajes es pobre, el sonido no pasa del «sufi pelao», no tiene finales y lo peor de todo es la jugabilidad.
Es un juego realmente lento, no crea la adicción de un **DOA** o un **Tekken** ni por casualidad y los combos brillan por su ausencia... En fin, un título hecho para gustar a los muy fanáticos del juego de lucha más conocido del mundo, pero las versiones en 2D siguen siendo mucho más amenas.

Dark Schneider

4

El primer **Street Fighter** para **PS2** también es el peor de todos. Los personajes se mueven tan lentamente como si pesaran una tonelada y están moldeados con muy pocos polígonos y cuatro texturas aprovechando una milésima parte de la potencia de que tiene esta consola. Esperemos que **Capcom** subsane el error y siga sacando juegos de lucha para **PS2** con la jugabilidad que caracteriza a esta magnífica saga y, a ser posible, no vuelva a hacer un **Street Fighter** en 3D. O, al menos, si lo hace que lo haga bien.

Neo

6,5

Arika insiste en su propuesta de adaptar la jugabilidad de la clásica saga **Street Figther** con esta tercera entrega de sus «EX», la primera para **PS2.** Pese a lo poca inspiración técnica, la jugabilidad todavía rememora el espíritu del original, incluyendo novedades como el «Tag Battle» o del «Dramatic Battle» que, sin ser muy originales, incrementan notablemente el número de opciones de juego. Un gran defecto, sin duda, es la mala adaptación al sistema PAL en lo que se refiere a la pérdida de fluidez y con el molesto formato «Cinemascope». En definitiva: un modesto resultado que decepciona las grandes expectativas creadas.

Gilliam

Una nueva entrega de **Street Figther** en 3D que denota cierto estancamiento y pide a gritos una renovación.

Redacción

30 25 20 15 10 5 0



Legend of Dragoon

Al fin ha llegado a España la obra maestra de SCEI, en la que recorreremos un mundo repleto de fantasía y seres mitológicos en busca de la verdad y la paz. [NEO]

Tendremos a nuestra disposición gran cantidad de elementos mágicos con los que combatir al enemigo.

Ya era hora de que **Sony** se dignara a traer a nuestras tierras este gran juego. Y es que, aunque viene con un retraso de 2 años respecto a su salida en Japón, la calidad que atesora este título le permite competir con los mejores RPGs, siendo **Final Fantasy IX** el único juego que le puede relegar a un segundo plano. Esperemos que los fans de este tipo de juegos no lo pasen por alto, puesto que tanto uno como otro tienen suficientes cualidades para proporcionar momentos inolvidables.
La historia se desarrolla muchos años después de la destrucción de la capital del planeta Serdio. La cultura y los recursos tecnológicos permitían a esta ciudad llevar a buen fin todo lo que se proponía, hasta que un ser de maldad ilimitada la arrasó repentinamente. Tras mucho tiempo de reconstrucción y sufrimiento, una guerra da comienzo y el poblado de Seles, donde vive Dart, el protagonista del juego, vuelve a ser atacado ferozmente, siendo raptada su mejor amiga, Shana, con propósitos inciertos. Tras este tremendo incidente, Dart decide ir a rescatarla y parte en busca del «Árbol de Dios» para averiguar qué relación tiene con la guerra que antaño enfrentó a dragones, dragoons (mitad hombres, mitad dragones) y humanos, descubriendo en el viaje que es descendiente directo de los dragoons, cosa que influye en su carácter y le da más confianza para poner fin a esta caótica y sangrienta guerra.



La transformación

«El apartado más destacable visualmente dentro de los combates son las transformaciones que pueden realizar los personajes. Cuando un personaje se convierte en dragón, la pantalla se llena de luces y destellos increíbles».

De pocos juegos se puede decir que tiene los mejores gráficos vistos hasta el momento, pero es que **Sony** ha puesto especial hincapié en la creación de los escenarios pre-renderizados, dotándoles de una belleza impresionante y de multitud de detalles (animales correteando o el movimiento del río), sólo al alcance de muy pocos. En contrapartida a los magistrales entornos en los que transcurre el juego, están los diseños de los personajes, que es el apartado menos trabajado del juego. Tienen un aspecto adulto contrario al aspecto super deformer de los personajes de **Final Fantasy IX**, pero están mucho menos detallados que estos últimos, acercándose más al diseño de los personajes de **Final Fantasy VII** (pocos polígonos y casi ningún detalle).
Las CG son increíbles, de las mejores que se han visto nunca en una **Playstation**, con movimientos muy fluidos, una definición verdaderamente alta,



Escenarios sin igual

«El diseño de los decorados, como podéis apreciar en las imágenes, es el aspecto más elaborado de todo el juego. Parajes nevados, lúgubres cuevas, pueblos paradisiacos, todos tienen cabida en esta fantástica historia».

y están dobladas al castellano. Lástima que no sean muy numerosas.
La música creada para este juego es sencillamente fantástica. Multitud de melodías de gran calidad acompañan los acontecimientos del juego y cada localización cuenta con varias melodías, por lo que la monotonía en este aspecto es imposible. Los FX también son muy buenos: gritos, golpes, explosiones... los impactos contra los enemigos se acercan mucho a la realidad... Pero lo mejor es el doblaje de la CG, que ha sido llevado a cabo por actores reales, alcanzando un nivel realmente considerable.
Los combates se desarrollan de una forma muy similar, por no decir igual, que los de **Final Fantasy** (hasta los menús son prácticamente idénticos), aportando la única innovación de podernos transformar en Dragones y la posibilidad de realizar combos presionando el botón en el momento adecuado, como en **Vagrant Story.** Todo esto dota a los combates de mayor dinamismo y velocidad, prescindiendo un poco de las magias y centrándolo más en la lucha cuerpo a cuerpo. Igual que los ataques físicos se pueden potenciar realizando combos, las magias, apretando repetidas veces el botón X, también aumentarán de potencia. Lo peor de los combates es la no inclusión de invocaciones, disminuyendo notablemente el nivel de espectacularidad.
El nivel general del juego es sensacional y lo convierte en uno de los juegos imprescindibles para todo aquel que le gusten los RPG, tanto si tienen el **Final Fantasy IX** como si no.

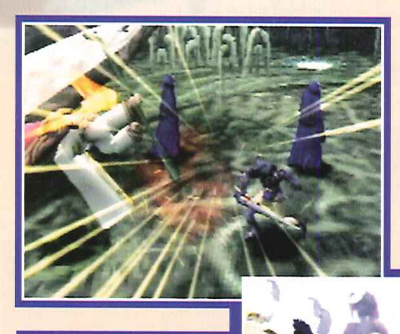


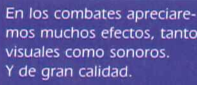


Las secuencias CG

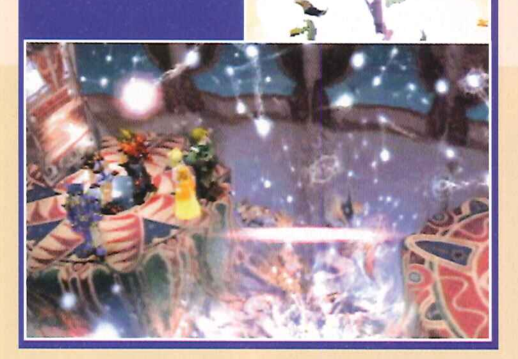
«Son tan buenas que querríamos verlas una y otra vez, aunque a pesar de la gran calidad que poseen, son tan escasas como el agua en un desierto. Eso sí, están dobladas al castellano...»





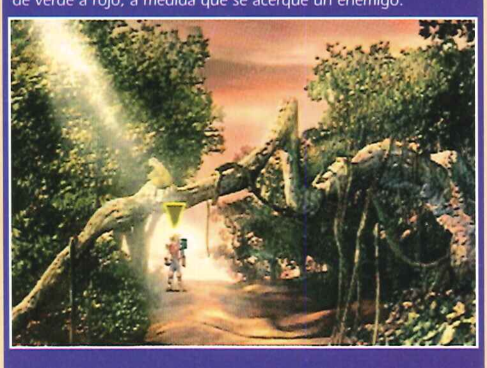


En los combates apreciaremos muchos efectos, tanto visuales como sonoros. Y de gran calidad.





La flecha que tiene nuestro personaje irá cambiando de color, de verde a rojo, a medida que se acerque un enemigo.



PLAY2DVD ficha técnica

Título: Legend of Dragoon
Género: RPG
Distribuidor: Sony
Desarrollador: SCEI
Jugadores: 1
Origen: Japón



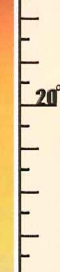


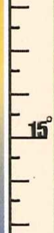




7,5

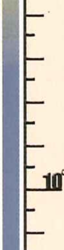
A pesar de haber tardado mucho tiempo en aparecer en nuestro país, tiene calidad suficiente como para convivir con **Final Fantasy IX** sin ser relegado a un título de segundo plato. Los gráficos son sensacionales, tiene músicas fenomenales, la historia es envolvente y está repleta de sorpresas y giros inesperados que nos mantendrán pegados al mando durante muchas horas. Hay que dar las gracias a **Sony** porque, aunque tarde, nos a traído un gran RPG, y perfectamente traducido al castellano.
Neo

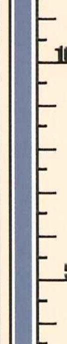




8

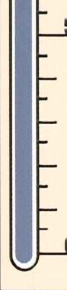
La división desarrollo de **Sony Computer** nos brinda esta superproducción dentro del género del rol, adaptando bastantes ideas ya vistas en los juegos de la saga **Final Fantasy,** pero añadiendo otras de su propia cosecha, como el sistema de combos o las transformaciones draconianas. La realización técnica es sublime y los videos son lo más espectacular que se haya visto en **Playstation,** además están doblados al castellano. Quizás falta ese «factor x» que ha convertido a los juegos de **Square** en obras maestras.
Gilliam





7

Legend of Dragoon es sin duda un juego ambicioso que se extiende a lo largo de 4 CDs. Pero un juego de rol no sólo depende de la cantidad, la calidad y la innovación pesan más en el resultado final del producto y sobretodo en su jugabilidad. Lo cierto es que el título que nos ocupa tiene más cualidades que defectos, pero es en el tema de la innovación (si somos veteranos en el género) lo que no acaba de convencer. La historia tampoco resulta muy absorbente. Eso sí, el nivel gráfico colmará a los paladares más selectos, sobretodo en los decorados que adornan el juego.
Dark Schneider



A la espera de juegos de rol para **PS2,** podemos probar los últimos títulos de este género que aparecen para **PSOne.** Paciencia.
Redacción





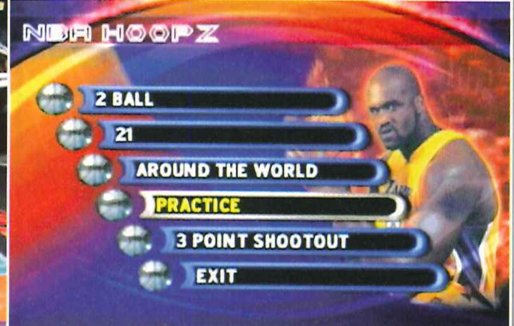


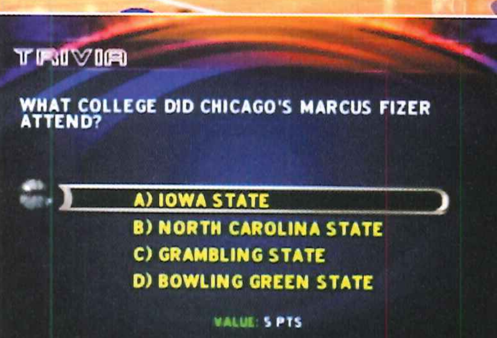
NBA Hoopz

Saltos imposibles, mates desde 7 metros, canastas que arden... Todo esto y mucho más ofrece NBA Hoopz, lo último en baloncesto-ficción de la mano de Midway. [PROMETEO]











Grandes mini-juegos. «Midway sabe dar vidilla a sus creaciones. Gracias a la inclusión de diversos mini-juegos, podemos hacer un 21, organizar un concurso de triples, o incluso participar en un trivial relacionado con el mundo del baloncesto. Imaginación no les falta a estos chicos».

Hace unos años apareció para nuestra querida Super Nintendo un juego de baloncesto absolutamente rompedor que, lejos de parecerse a la realidad, impactaba por sus irreales jugadas. Adicción y velocidad se unieron en un cartucho que convenció a propios y extraños del segundo deporte más famoso en América. Han pasado unos añitos desde aquel NBA Jam que tanto gustó en aquella época y Midway se ha propuesto volver a repetir el éxito, esta vez en la 128 bits de Sony.

NBA Hoopz es un juego de baloncesto tres contra tres en el que no hay reglas que coarten la libertad de los jugadores. Y cuando decimos que no hay reglas nos referimos a que puedes hacer prácticamente lo que te dé la gana dentro de la cancha (golpear para quitar el balón, hacer tapones de dos metros, machacar desde casi cualquier posición...). Es como jugar un partido dentro de Matrix con Neo y Morfeo como compañeros.

Un reglamento tan rompedor como divertido presenta un control tan simple que raya lo absurdo, pues cuatro botones lo manejan todo. Uno para tirar o taponar, otro para pasar o robar, un tercero te permite correr más rápido y por último queda el botón «hoopz», que permite realizar «alley oops» y demás locuras.

> «...NBA Hoopz... es como jugar un partido dentro de Matrix con Neo y Morfeo como compañeros...»

La estrategia también hace acto de presencia, ya que tendremos que escoger nuestra posición (defensor, atacante o central), equipo y jugadores de cada plantilla (todos ellos reales).

Aparte de una soberbia jugabilidad, NBA Hoopz hace gala de un extenso repertorio de modos de juego. Podemos hacer un partidito rápido, empezar una temporada (de 3 contra 3), organizar un torneo limitado, crear a nuestro jugador ideal... Aunque nada es tan atractivo como los mini-juegos que esconde este título, desde concursos de triples hasta la posibilidad de jugar un 21.

¡No pares sigue, sigue!

Rapidez, simplicidad y espectacularidad son los 3 conceptos que mejor definen este juego de baloncesto-ficción. Jugadores que se mueven a una velocidad de vértigo, contra-ataques constantes, violentos robos de balón, triples que entran casi siempre... Cuando haces una partida el tiempo pasa volando. Hasta las jugadas con el botón hoopz salen con asombrosa facilidad, un detalle que aumenta sin precedentes el espectáculo. Los partidos están muy igualados y los controles responden con precisión y agilidad a todas nuestras órdenes. Además, no hacen falta tácticas concienzudas ni bloqueos estratégicos: la velocidad y la precisión marcan el ganador de cada partido. Una jugabilidad de gala que se puede multiplicar por 6 si podemos contar con suficientes amigos, y que no desciende ni un ápice aunque jueguen todos a la vez. Es una de aquellas rarezas que gusta o repele, pero que nunca deja indiferente a quien lo prueba porque atrapa al instante.



Personalizando a nuestro jugador ideal



La canasta arde... alguien ha sido malo

Aspecto técnico

No es tan brillante como el apartado anterior, pero está bien conseguido. La animación de cada personaje es muy fluida y eso repercute negativamente en el aspecto exterior de los jugadores, que se ven algo pequeños y bastante acartonados. No tienen desperdicio los gestos que realiza cada personaje cuando mete una canasta: puro cachondeo visual. Cabe destacar los llamativos efectos especiales que aparecen sobre la bola como llamaradas o sombras que están muy bien realizadas, sin olvidar los mates destroza-canastas y las impresionantes repeticiones. No exprime el potencial gráfico de la consola, pero cumple con creces su misión: divertir.
Los efectos de sonido aportan una marcha increíble al encuentro: el rebote de la bola en el suelo, el ruido metalizado de la canasta cuando hacemos un machaque, el ambiente del estadio, los gritos de los jugadores, o incluso el efecto sonoro de un avión cuando clavas un mate. Todo vale para la diversión. Y cómo no, comentarios agudos y picantes, gentileza de los locutores de turno que dan la puntilla a cada nueva jugada. Simplemente genial.
NBA Hoopz cumple con creces su propósito: divertir sin medida. Técnicamente es mejorable, pero en jugabilidad es difícil de superar. Es un juego de aquellos que requiere una mentalidad abierta para saborear toda la acción trepidante que guarda dentro.
Poder jugar con los maestros de este deporte y hacer con ellos lo que nos dé la gana es algo impagable. Al que le guste el baloncesto serio o pase de juegos frenéticos no le gustará, pero el que busque sensaciones al límite en compañía no puede quedarse sin este título.



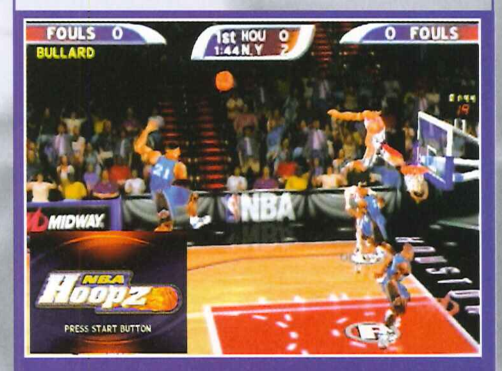
No hay cuchara...



Esto no es serio...

Los tiros libres exigen mucha precisión.

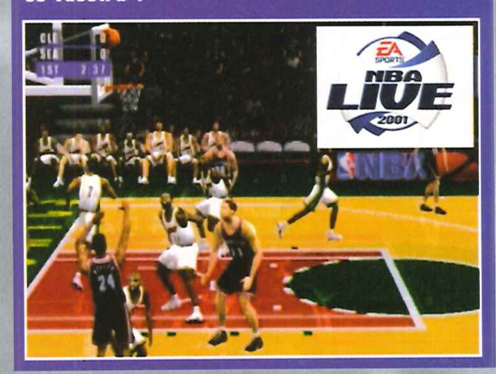






En caso de duda...

«Este mes aparecen dos grandes del baloncesto para PS2: NBA Live 2001 y NBA Hoopz. La elección no es tarea fácil: por un lado tenemos a NBA Live 2001, un simulador realista con un apartado técnico remarcable y una gran jugabilidad, mientras que por el otro aparece NBA Hoopz, baloncesto de recreativa, mediocre técnicamente pero con una jugabilidad y una espectacularidad irresistible. La decisión es vuestra».



Espectacular y terriblemente adictivo: NBA Hoopz



PlayDVD ficha técnica

Título: NBA Hoopz
Género: deportivo
Distribuidor: Virgin Interactive
Desarrollador: Midway
Jugadores: 1-6
Origen: USA



¿Os acordáis de **Nba Jam**, aquel juego de baloncesto que hizo las delicias de todos los fans de los mates más impresionantes?. Pues aquí lo tenemos en 3D para **PS2.** Ya podemos hacer saltos de 8 metros, mates desde la línea de tres puntos y arrasar la cancha con nuestros jugadores favoritos. La cantidad y la calidad de las opciones de este juego lo convierten en el juego de baloncesto más jugable y divertido de los que hay, hoy por hoy, en el mercado. Aunque su calidad técnica podría ser mucho mejor, no lo podemos dejar escapar, y jugar un partidito o mejor un 21, es una elección únicamente tuya.

8,5

Prometeo

Unos gráficos bastante pobres definen el juego de basket más paranoico realizado hasta el momento. La colisión de gráficos y la poca definición de los personajes es evidente. En cuanto al juego en sí la mejor manera de definirlo sería diciendo que es la versión de la serie «Campeones» aplicado al baloncesto. El hecho de que jugadores conocidos realicen jugadas imposibles puede molestar a más de un purista, pero ésta es la principal gracia que tiene. Otro elemento que hace más amenas las partidas son los diferentes subjuegos tipo «Trivial» que nos permiten ir descubriendo nuevos modos de juego. Veredicto: entretenido.

7,5

Dark Schneider

Midway lo ha vuelto a conseguir y es que pocos lanzamientos en **Playstation 2** son tan tentadores como **NBA Hoopz**, un título que derrocha virtudes: jugabilidad sin límites, licencia oficial, modos de juego por un tubo, personajes ocultos , infinidad de mini-juegos, opción multi-jugador....en definitiva, diversión a raudales.
Eso sí, tanta espectacularidad no puede ocultar unos gráficos mediocres, que muestran unos personajes achatados y rígidos, con serios defectos de moldeado. A pesar de esto, estamos ante un juego apasionante, de adicción inagotable y durabilidad asegurada.

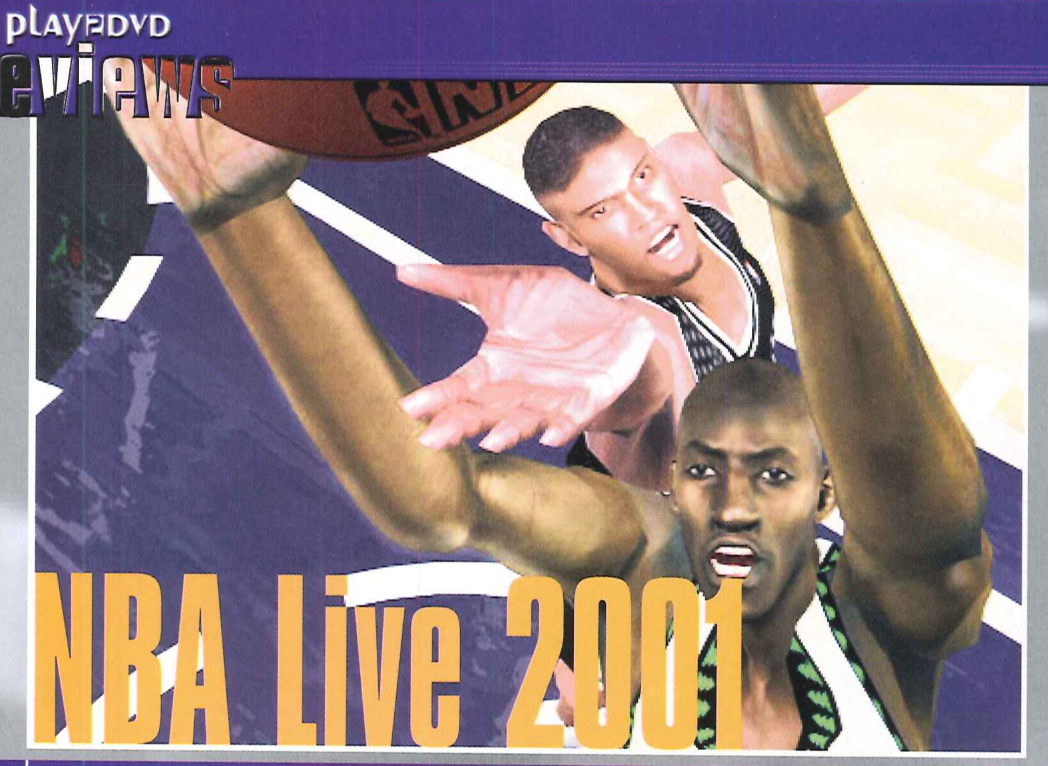
8

Neo

El baloncesto llevado a la locura por los señores de **Midway.** Ideal para los que esten hartos de tanta simulación.

Redacción





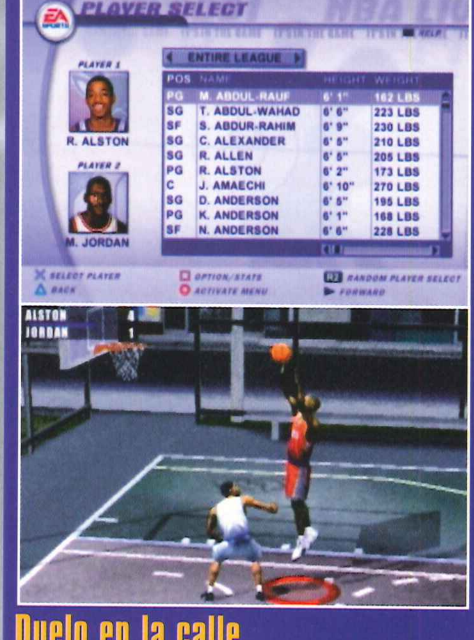
NBA Live 2001

NBA Live 2001, lo último en baloncesto de la mano de EA, es un simulador que hará las delicias de los amantes de este deporte y que se acerca bastante al juego ideal. [PROMETEO]

EA sigue con su bombardeo de títulos deportivos: fútbol, Fórmula 1, hockey sobre hielo, snowboarding, boxeo y fútbol americano son algunos de los deportes que ya tienen adaptación para **PS2**. Después de mucho esperar, le llega el turno al baloncesto .

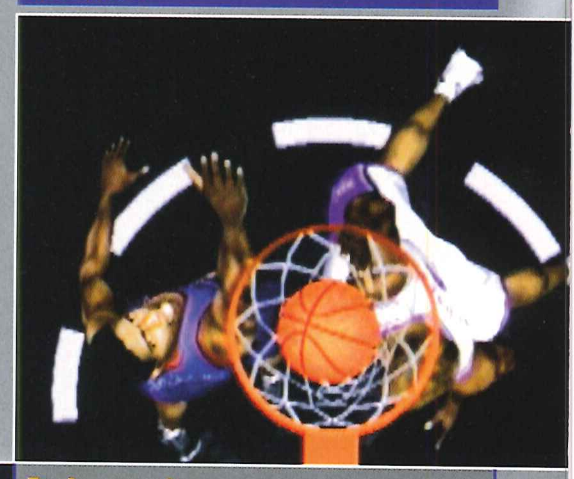
NBA Live 2001 es un completo simulador de uno de los deportes «yankees» por excelencia y parece destinado a engrosar la juego-teca de los fanáticos de este deporte. De momento, es el mejor juego de este tipo que podemos adquirir, aunque todavía no es el definitivo. La verdad es que este lanzamiento es una versión potenciada de anteriores entregas aparecidas en **PSOne**, aunque su paso por **PS2** va a dar mucho que hablar. Como su propio nombre indica, este juego cuenta con los derechos de la licencia oficial, lo que nos permite controlar a las mejores plantillas de la liga de baloncesto más importante del mundo y variarlas a nuestro gusto, algo parecido a lo que podemos hacer en la serie Fifa.

Los menús de opciones innovan más bien poco: Liga, Temporada, Playoff, Partido rápido y la siempre agradecida opción de uno contra uno, pero... ¿dónde están los concursos de triples? ¿Y qué hay de los mini-juegos? La única novedad es poder disputar partidos junto 7 amigos a la vez (si se tienen dos multitaps), sin duda una buena solución para pasar una tarde en compañía. También podremos configurar cada partido a nuestro gusto: cámaras de juego, tipo de control, nivel de dificultad, cambios de reglas, sustituciones...etc. Todo un abanico de posibilidades para sacarle más jugo a este interesante juego.

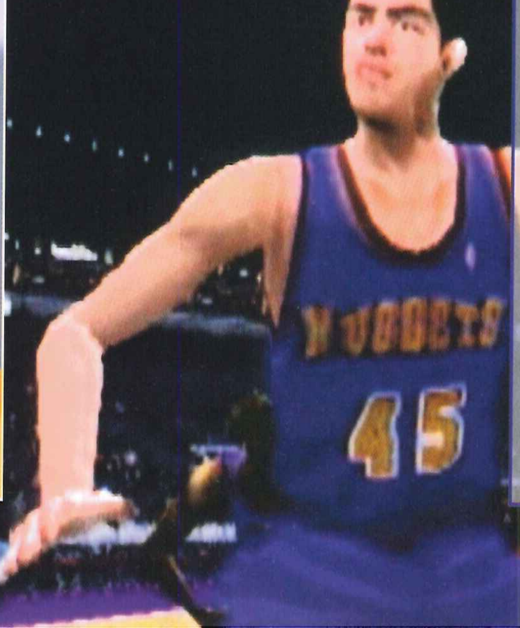


Duelo en la calle

«Como en anteriores ocasiones, tendremos la opción de enfrentarnos en un apasionante partido uno contra uno. Como aliciente especial, podemos escoger entre diversas glorias del baloncesto como Michael Jordan o Larry Bird, un detalle que agradecerán los fanáticos del baloncesto».




Las repeticiones son increíbles.



En la cancha

Este título conserva el control y la jugabilidad de las anteriores entregas. Los partidos se desarrollan correctamente, aunque el ritmo es bastante pausado y los contraataques son prácticamente nulos, hecho que se asemeja a la realidad pero que puede disgustar a los amantes del juego dinámico. Hacerte con el manejo es simple si ya has jugado a otros juegos de baloncesto, ya que en unos pocos minutos te haces con el control de equipo.

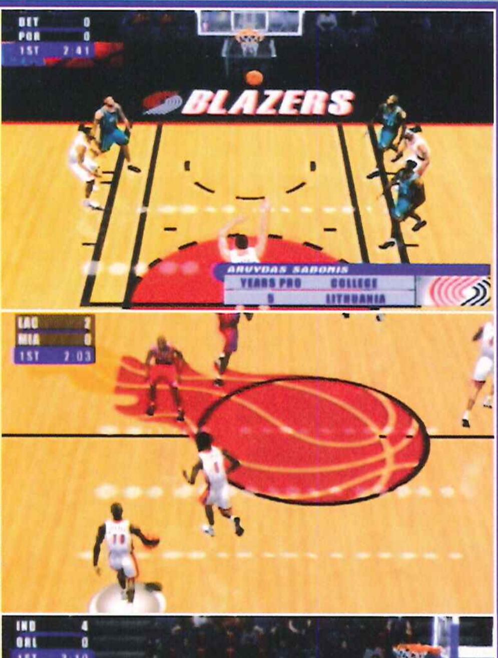
Uno de los detalles que más se agradece es el de poder impartir estrategias defensivas así como ofensivas, haciendo que el partido se haga más interesante. La única pega es que la inteligencia artificial de los jugadores deja bastante que desear, ya que todo el mundo va bastante a su aire y

no reacciona de manera demasiado natural a las acciones del contrario. Además, las acciones uno contra uno como giros o amagos no responden con toda la velocidad deseable, facilitando demasiado el trabajo de la defensa, aunque todo es cuestión de encontrar el momento oportuno para atacar.
Dejando de lado estos inconvenientes las luchas por los rebotes, los robos de balón o la provocación de faltas se hacen muy corrientes, detalle que otorga variedad al juego.
Destaca el sistema de tiros libres, que sigue siendo uno de los mejores apartados de este juego.

Merece especial atención el apartado sonoro de este título. Hip-hop para acompañar los menús y un amplio abanico de efectos sonoros que aporta más realismo al partido: el chillido de las zapatillas sobre el parquet, el público, los gritos de los jugadores, el bote de la pelota... un trabajo brillante arropado por los comentarios de los locutores, que dan siempre en el clavo.











Vistas a la carta

«NBA Live 2001 hace gala de un repertorio de cámaras increíble: planos cenitales, laterales, isométricos... Baloncesto desde cualquier ángulo con zoom a gusto del cliente. Y pensar que hace unos años esto era ciencia ficción...»

Aspecto técnico

Una de los mejores bazas de NBA Live 2001 es su cuidado aspecto técnico. Los jugadores se ven grandes y bien moldeados, costando poco reconocerlos aunque estén un poco acartonados. Impresiona el reflejo de las luces del estadio sobre el parquet y las repeticiones, que gracias a su variedad de planos, convierte cada partido en espectáculo puro. Por si fuera poco, cada jugador realiza los gestos típicos de su personalidad, detalle que se aprecia sobretodo cuando se lanzan tiros libres o se provoca una falta no deseada. Lástima que la animación de los jugadores en la cancha no resulta tan fluida como cabría esperar y a veces la máquina se queda bloqueada en una posición del campo, aunque no se aprecie demasiado.

Triple!!

«La nueva generación empezaba a echar en falta un representante de este popular deporte y EA ha hecho un trabajo excelente aunque, como casi siempre, mejorable. No ha hecho un juego de baloncesto innovador, pero recrea con perfección toda la salsa de un partido de la mejor liga del mundo. Tiene sufucientes opciones para jugar durante meses y un aspecto técnico que más de un simulador querría para él. Casi perfecto».

Play2DVD ficha técnica

Título: NBA Live 2001
Género: deportivo
Distribuidor: EA
Desarrollador: EA Sports
Jugadores: 1-8
Origen: USA

23,5º

8 — NBA Live 2001 es el mejor simulador de baloncesto que podemos encontrar actualmente en PS2. Muchas opciones, buena jugabilidad y un aspecto gráfico impresionante son las mejores bazas de esta propuesta de EA que, a pesar de no innovar, cumple perfectamente con su cometido. Si se hubiera mejorado la inteligencia del ordenador y tuviera un ritmo de partido más trepidante sería el juego definitivo, aunque ha estado cerca. Un título que hará las delicias de los amantes del baloncesto y que se puede compartir con muchos amigos.
Prometeo

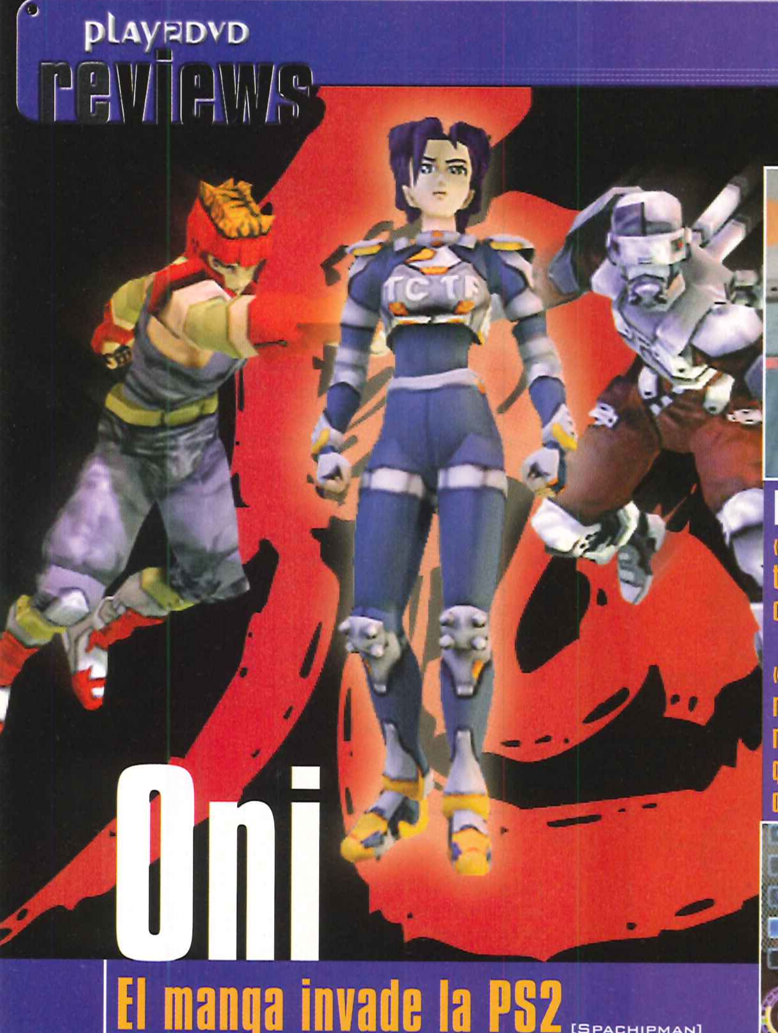
7 — Electronic Arts ha vuelto a hacer más de lo mismo, un juego gráficamente muy espectacular pero que crea más bien poca adicción. El juego capta a la perfección las reglas, el movimiento, los jugadores, el reglamento y el desarrollo habitual de un partido de Basket tradicional pero se deja lo más importante, el espectáculo, los partidos pueden acabar haciéndose aburridos a no ser que seáis unos aficionados incondicionales del deporte en cuestión, además las animaciones de los personajes no son nada del otro mundo.
Dark Schneider

8,5 — Con Electronic Arts llega uno de los títulos de básquet más prometedores para la PS2. Su impecable calidad gráfica es solo comparable al alto grado de jugabilidad que nos ofrece. Un fácil manejo del control añadido a unas trabajadas animaciones de los jugadores, nos permiten realizar con gran facilidad jugadas al más puro estilo NBA. El único inconveniente de este título es la inexplicable falta de fluidez que ha tenido que ser sacrificada en bien del aspecto gráfico. La música de fondo es sencillamente genial al más puro estilo rap, y los comentarios de Andrés Montes son sencillamente correctos.
Spachipman

Electronic Arts nos brinda de nuevo un completo juego de baloncesto para los amantes de la simulación más rigurosa.
Redacción

30º 25º 20º 15º 10º 5º 0º





Oni

El manga invade la PS2

[SPACHIPMAN]

Cuando la cultura de occidente se une al ingenio de oriente, suele aparecer uno de esos títulos tan llamativos, espectaculares, curiosos y que tantos seguidores tienen... Señoras y señores, **Oni** llega a la **PS2**.

Dos largos años han sido necesarios para poder disfrutar de este título desarrollado inicialmente para **PC** por **Bungie Software,** pero que ha sido versionado fielmente para la consola de **Sony. Oni** se nos presenta como unos de esos títulos que causan furor entre los videoadictos, principalmente por su originalidad y el diseño con el que ha sido desarrollado. Con un «look» al más puro estilo anime futurista, **Bungie Software** se ha basado en la película **Ghost in The Shell,** del genial autor **Masamune Shirow,** así como en otra de las indiscutibles e imprescindibles películas manga existentes. Nos referimos, por supuesto, a «Akira», del aclamado **Katsushiro Otomo.**

Empezando...

«El modo tutorial nos servirá para tomar un primer contacto con el control de Konoko».

«El diario nos servirá para informarnos de los movimientos de nuestra protagonista, las armas que puede recoger, así como los objetivos de cada misión».





Las patadas son de gran efectividad cuando no tengamos armas ni munición.

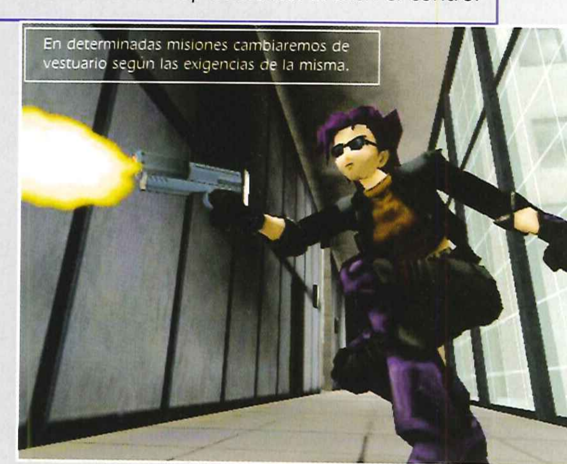
Para no llamar la atención podremos caminar despacio y atacar por sorpresa.

El inicio

Situémonos en el año 2035 (más o menos), e imaginemos que, en lugar de tráfico de drogas, el mercado negro más desarrollado es el contrabando de productos de alta tecnología. Pues bien, con este telón de fondo aparece el doctor Hasigawa, que tras muchos experimentos consigue crear dos elementos capaces de sanar a las personas de una forma sorprendente. Una de estas personas decide hacerse con los servicios del doctor para su bien, e implantar dichos elementos a los hijos que tiene el doctor. Poco después asesinan al doctor y a su esposa, y deciden reclutar al hijo para entrenarlo, mientras que su hermana cae en manos de la TCTF (Technology Crimes Task Force), cuerpo de policía especializado en delitos tecnológicos, que con el tiempo adquirirá rápidamente toda clase de capacidades de lucha en las artes marciales.

El juego

Oni se podría considerar una mezcla de beat'em up 3D en tercera persona con grandes dosis de aventura y acción, algo así como un **Tomb Raider,** pero con mucha mayor jugabilidad. Controlaremos a la agente Konoko, con la cual podremos realizar una grandísima cantidad de movimientos, que combinados entre ellos permiten realizar acciones sorprendentes. Además de poder correr y agacharnos, si corremos y pulsamos el botón correspondiente, nos deslizaremos por el suelo como si hiciésemos una segada de fútbol. También podremos saltar lateralmente, caminar silenciosamente, y un largo etcétera. Mientras que con uno de los mandos analógicos controlaremos el movimiento de avanzar, retroceder y movimiento lateral en ambos sentidos, con el otro mando analógico podremos mover la vista de la cámara, y de esta forma ir hacia la dirección que nos plazca. Con el resto de botones podremos realizar combinaciones de puñetazos y patadas, así como seleccionar cualquiera de las 8 armas que hay disponibles en el juego, sólo una cada la vez, cuya munición se acaba rápidamente. Si bien el control


En determinadas misiones cambiaremos de vestuario según las exigencias de la misma.



la intro

«El vídeo de introducción hará las delicias a los fans del anime japonés».

es sencillo en cuanto a las opciones, cuesta bastante rato adaptarte al mismo, y más de una vez nos matarán por haber confundido un botón con otro, ya que absolutamente todos los botones del pad sirven para alguna acción.

El juego guarda automáticamente las partidas en momentos claves del juego, por lo que no tendremos que ir guardando manualmente en cada uno de los 14 niveles que lo componen.

Ambientación.
Algunas de las edificaciones del juego son auténticos logros de arquitectos con visiones muy futuristas, y se adecuan perfectamente al diseño general del juego.







«El juego cuenta con un "look" claramente manga, como se puede observar durante las pantallas de carga de niveles».

El diseño

Como ya hemos dicho anteriormente, **Oni** contiene grandes dosis de «anime» y se puede comprobar en las fotos que tenéis en estas páginas, ya que durante los menús del juego, las pantallas de carga de nivel, los propios personajes del juego y las edificaciones tienen un aspecto muy futurista y japonés. Hablando de los edificios, cabe destacar que a pesar de que algunos niveles se vean excesivamente vacíos y muertos, en otros el diseño de la infraestructura refleja sensiblemente el trabajo del grupo de arquitectos que ha colaborado con los desarrolladores del juego a la hora de diseñar los niveles. Uno de los aspectos que se echan también de menos es la falta de unos cuantos polígonos más en los personajes, que aún teniendo un buen número de ellos pecan de ser ligeramente cuadrados. Con respecto a la fluidez del juego, cabe destacar la magnífica suavidad con la que se mueven todos los personajes de la pantalla, en especial los movimientos de nuestra protagonista, que nos dejará boquiabiertos con su grandísimo repertorio al moverse.



Al finalizar cada misión veremos una pequeña animación con la consecución de la misma, y las felicitaciones de nuestro superior.

ficha técnica

Título: Oni
Género: beat'em up 3D
Distribuidor: Proein
Desarrollador: Bungie Software
Jugadores: 1
Origen: USA



8

Oni es sin lugar a dudas uno de esos juegos que causan furor entre los videoadictos. Su diseño «anime», y las grandes dosis de originalidad y jugabilidad que ofrece son el fiel reflejo del buen saber hacer y del buen gusto de la gente de **Bungie Software.**
La falta de más acción y, en algunos momentos, unos niveles extremadamente vacíos y muertos es lo único realmente reprochable. Cuesta su tiempo adaptarse al sistema de control del personaje, pero tras un par de horas se acaba controlando perfectamente.

Spachipman

6

La historia de este título, a pesar de resultar bastante interesante, peca de un desarrollo demasiado lento y lineal, los gráficos son correctos aunque muy simples, los decorados son enormes pero faltos de contenido y el control de Konoko puede resultarte muy incómodo o en cambio te puede encantar debido a la cantidad de acciones que es capaz de realizar. Lo que más llama la atención en este action game es la elevada dificultad que posee y la malograda caracterización «manga» de los personajes.

Neo

6,5

Oni, de **Bungie Software,** es un juego de acción en 3D en el que encarnaremos a una bella señorita experta en armas de fuego y artes marciales.
Los movimientos de la protagonista son casi infinitos y el motor del juego se mueve con una suavidad increíble, pero aquí se acaban las cualidades. El argumento no convence, las ilustraciones estilo manga son cutres, los escenarios son parcos en detalles, el ritmo de juego es lento y repetitivo..... no está mal, pero le falta mejorar bastantes aspectos.

Prometeo

Juego de acción al estilo «manga» que, sin ser muy innovador, nos hará pasar un buen rato.

Redacción

30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°



STAR WARS STARFIGHTER

A long time ago in a galaxy so far away... [BULLSEYE]

Starfigther: un juego más que viene a engordar la larga lista de títulos basados en el universo de Star Wars. Si hay alguien que sepa como tener contento al fan, ese es George Lucas, padre y madre de la saga. LucasArts, además de ser una de las compañías pilares en la industria de las aventuras gráficas para PC, ha sabido dosificarnos a lo largo de los años, todo un submundo de entretenimiento de la mano de los archi conocidos Luke Skywalker, Han Solo y Darth Vader, entre otros.
Han ido pasando por nuestras manos una gran variedad de títulos, desde shoot'em up, pasando por los arcades, juegos de estrategia, hasta simuladores espaciales. Se ha visto algún que otro fiasco, pero eso sucede hasta en las mejores familias. Ahora, con un aire más arcade, nos topamos con el último paso evolutivo de los grandísimos X-Wing y Tie Fighter.
No es que Starfighter sea el juego del año, pero su calidad está fuera de toda duda. Y qué se podía esperar si combinábamos una compañía como LucasArts con una máquina como PS2. El resultado, aunque carente del toque de simulación que pueden reclamar los más puristas, es un juego vertiginoso y visualmente espléndido que insufla toneladas de adrenalina en la corriente sanguínea.



Los obstáculos nos harán más complicado el camino hacia la victoria final.

Los escenarios

«LucasArts ha apostado por unos escenarios exóticos y de una calidad visual realmente soberbia. He aquí algunos ejemplos que ilustran lo que os contamos».



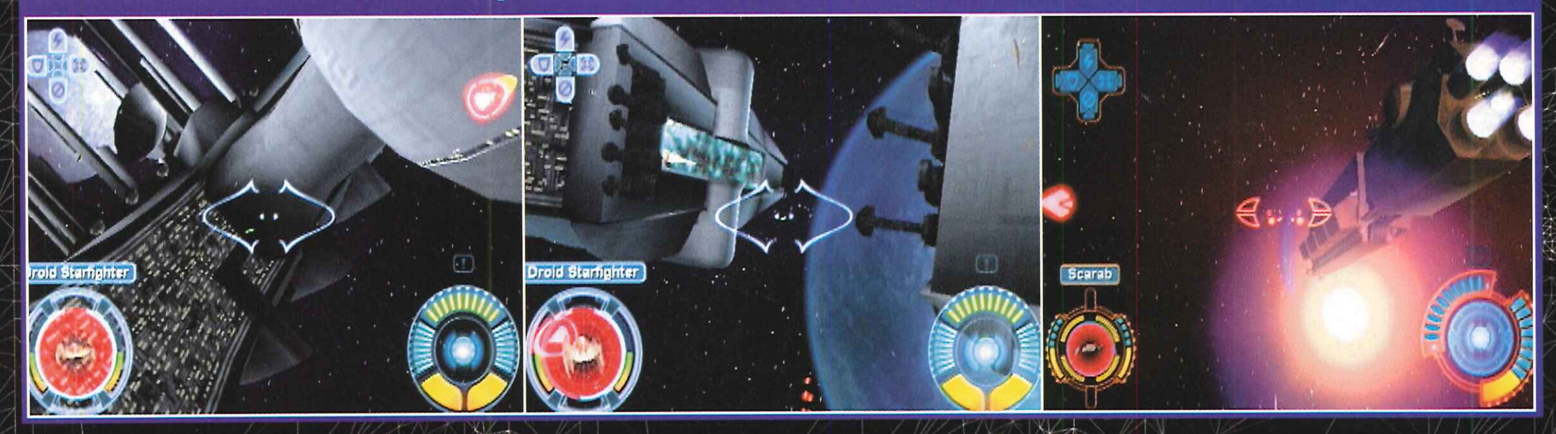
Los mejores gráficos para una pequeña joya

Resulta impactante acceder a la primera misión del juego, colocarse a los mandos del Naboo Fighter y verse en el centro de un cañón montañoso de espléndidas texturas. ¡Qué sensación! Volteamos el caza, aceleramos y frenamos, todo es absolutamente creíble y sin fallos en la generación de polígonos.
Posamos el dedo sobre el botón de disparo y lo pulsamos. Los cañones láser empiezan a rugir y una serie de haces de luces cruzan toda la pantalla hasta detonar contra el abrupto terreno. Explosiones ricas en detalles que permiten hacernos una idea de la calidad de los efectos visuales del juego.
Los escenarios en los que transcurren las misiones terrestres están especialmente cuidados y es donde se hace más patente la potencia del motor gráfico de Starfighter. Cantidad de vehículos y naves moviéndose simultáneamente por la pantalla con una suavidad más que aceptable (aunque en algunos momentos puedan sentirse los efectos de ligeras ralentizaciones).
Los vehículos han sido realizados con sumo detalle y os resultará difícil encontrar las diferencias con los que se crearon para su aparición en el Episodio 1.
Por otro lado, las FMV dejan bastante que desear, los escenarios son demasiado estáticos, carentes de vida y los personajes que aparecen son demasiado artificiales.



Visualmente impresionante
«Los efectos de luces y las transparencias se muestran aquí en todo su esplendor. Podéis deleitaros con estas imágenes».

«Las naves han sido recreadas con todo lujo de detalles».



Increíbles efectos de sonido que transportan al jugador al universo de Star Wars

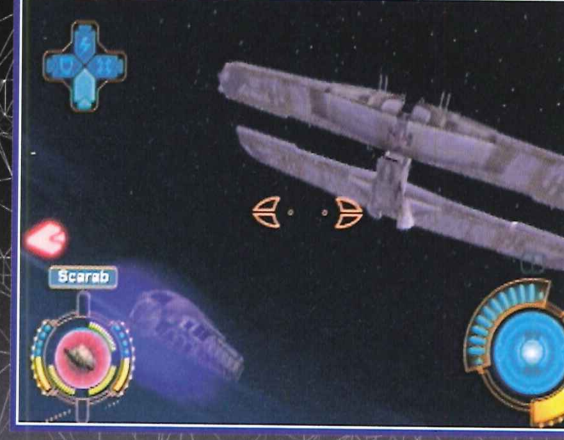
Como en las anteriores entregas de la saga, en esta ocasión también nos acompañará la excelente música compuesta por John Williams. Algunas de las pistas del juego son remixes de las que se incluían en el film Episodio 1. También se incluyen temas de nueva cosecha, especialmente creados para el juego, que además de transmitir la misma atmósfera que los anteriores títulos de la saga, facilitan la inmersión del jugador en cada uno de los capítulos.

LucasArts se caracteriza por el cuidado que deposita en el doblaje de sus juegos, (incluso en el mercado español) un detalle que se agradece y más teniendo en cuenta la gran cantidad de títulos que han salido para PS2 y que ni siquiera incorporaban subtítulos en nuestro idioma. Los efectos de sonido no se quedan atrás; las descargas de los láser a pleno rendimiento, las explosiones y los torpedos al cruzar raudos el espacio, harán las delicias de los más exigentes.





¡Qué bestia! Las naves capitales ocupan casi toda la pantalla, incluso más.






Una pequeña película dentro del juego

«Las FMV aunque bien realizadas, son algo pobres en contraste con la calidad general del resto del juego».

Que la fuerza te acompañe

De la mano de los tres protagonistas, Rhys Dallows, Vana Sage y Nym, recorreréis los 14 niveles del juego (alternándose escenarios terrestres con espaciales), encontrándoos en cada uno de ellos nuevos y variados obstáculos a superar.
Starfighter incorpora una serie de fases de bonus a las que podréis acceder una vez superados los objetivos secundarios que acompañan a cada misión.
El juego en general recuerda enormemente al Colony Wars para Playstation, si bien el nivel de acabado de Starfighter es más elevado, (eso salvando la abismal distancia técnica de ambos productos).
El movimiento de la nave es suave, casi real. El manejo es bastante simple si lo que queremos es realizar maniobras sin demasiados miramientos, pero se complica drásticamente cuando intentamos balancear el caza a la par que giramos, aceleramos, encuadramos el objetivo y disparamos.
Afortunadamente, con la misión de entrenamiento se adquiere la suficiente pericia como para progresar en el juego sin más dificultades. Las maniobras que os simplificarán las cosas en determinadas misiones ya las iréis descubriendo con el tiempo.
El interface visual del juego es muy intuitivo y os proporcionará, con solo un vistazo, toda la información que podáis necesitar. Esta abarca desde del estado del objetivo que tengáis seleccionado en ese instante, pasando por el número de misiles que os quedan en la recámara.
Además, contaréis con un panel de selección de órdenes, mediante el cual podréis ordenar a los demás miembros de vuestra escuadra que ataquen, por ejemplo, a vuestro objetivo.
Cuando finalicéis las 14 misiones desbloquearéis una nueva opción del menú. Se trata del modo de dos jugadores, en el que os pasaréis horas disfrutando de misiones adictivas como la captura de bandera.







Una complicada misión: la captura de bandera

«Una de las opciones más entretenidas del juego se activa una vez completamos todas las misiones del juego. Se trata de la opción de dos jugadores».

playDVD ficha técnica

Título: Star Wars: Starfighter
Género: arcade-simulación
Distribuidor: EA
Desarrollador: LucasArts
Jugadores: 1-2
Origen: USA

24°

Una joya de incalculable valor para todo aficionado al mundo de **Star Wars.** Aunque trate una temática repetida hasta la saciedad, la calidad del título aporta nuevos elementos que insuflan algo de aire fresco a este tipo de género. Para ser el primer título de **LucasArts** para **PS2,** la increíble calidad del juego, permite hacernos una idea de lo que queda por venir de esta destacada compañía. La amplia variedad de fases que incorpora más los bonus y la opción de dos jugadores alargan enormemente el tiempo de juego del título. Que la fuerza os acompañe.

Bullseye

El primer episodio de la saga galáctica más famosa de todos los tiempos desemboca en **PS2.** Para este título **LucasArts** ha hecho un híbrido de simulador y arcade bastante resultón, pero el **Naboo Fighter** no deja de tener un manejo y una variedad de misiones demasiado similar a las naves del **X-Wing** o **Tie-Fighter** de **PC.** No presenta serias novedades. Los escenarios y las animaciones están bastante conseguidos pero se puede mejorar más. En definitiva, un juego hecho para los seguidores de la Fuerza.

Dark Schneider

Dotado de una jugabilidad endiablada y con una adicción más que importante, **Starfighter** es un título imprescindible para cualquier «freak» de la saga **Star Wars** y para cualquier seguidor de los arcades de naves. Sus gráficos son francamente excelentes, aunque sin extremadas complicaciones ni en texturas, ni en diseño, ni en efectos visuales. El sonido es también bueno, destacando la maravillosa banda sonora de la película como eje sonoro central. A destacar la variedad de misiones y los objetivos extra que dotan al juego de más retos.

Crazy Spify

Un título de los que nos permite soñar con la nueva generación de juegos para PS2. Imprescindible.

Redacción



Evergrace



From Software nos propone un singular desarrollo en su nuevo RPG para PS2, que podremos disfrutar, gracias a Ubi Soft, totalmente doblado y traducido al castellano.

[NEO]

Evergrace era, en un principio, un juego destinado a **Playstation**, pero como ya pasó con **Onimusha**, los desarrolladores apostaron más fuerte y trasladaron sus ideas a la **PS2. From Software**, el grupo programación que ha desarrollado el juego, también es uno de los equipos que más está apoyando a la nueva consola de **Sony**, ya que son los responsables de **Armored Core 2** y **Eternal Ring**. Darius y Sharline son transportados misteriosamente a otro mundo y tendrán que resolver los diabólicos acontecimientos que suceden en la zona, siempre ayudados por las gentes que habitan el lugar y por un hada un tanto extraña que parece una raya voladora.

Tanto si eliges jugar controlando a Darius como si optas por escoger a Sharline al principio del juego, durante su transcurso podremos controlar a los 2 personajes paralelamente, cambiando de un jugador a otro siempre que queramos, aunque las historias de los protagonistas son totalmente independientes.

El apartado visual de **Evergrace** no es, ni mucho menos, de lo mejor que hemos visto en esta consola, y no tiene nada que ver con los gráficos que podremos ver en **Shadow of Memories** o **Zoe**. El nivel de detalle que podemos apreciar en los personajes y en los decorados es bastante bajo. Tanto los personajes como los monstruos tienen escasas texturas y están formados por muy pocos polígonos.



Visualmente impresionante

«Las pocas cosas destacables que tiene Evergrace, son las secuencias CG, muy poco numerosas, y el hecho de que la distribuidora se haya tomado la molestia de traducir y doblar totalmente un juego poco atractivo en todos los sentidos».







Esta simpática hada nos ayudará a lo largo de la aventura.



¡Hay que tener mucho cuidado por donde andamos!





Como el resto del juego, las mazmorras tienen un diseño muy simple.



El amo de las cavernas nos espera en su trono para hacernos picadillo

El mundo donde transcurre el juego son enormes entornos 3D generados en tiempo real, repletos de paisajes coloristas y texturas muy simples (los árboles nos han recordado mucho a la vegetación del **Tomb Raider** para **Playstation** y el efecto del agua es muy poco vistoso).

Lo más relevante en el aspecto gráfico es el cambio de «look» que sufren los protagonistas cuando les cambiamos la vestimenta, pudiendo observar la diadema que nos acabamos de poner en la cabeza o las botas marrones que acabamos de comprar, y lo más curioso de todo es que cuanto más conjuntados vayamos más eficaz será nuestra ropa. Los efectos de luz que se producen al chocar nuestra espada contra algún objeto y los que desprenden las magias también son atractivos.

Aparte de no tener unos gráficos como para tirar cohetes, el movimiento de los personajes y enemigos tampoco alcanzan el nivel deseado para una consola como la **PS2.** Son muy lentos y las animaciones muy limitadas.

Las luchas se desarrollan en tiempo real, lo que implicaría una mayor dosis de acción, si los enemigos poseyeran una inteligencia artificial más elaborada, pues son muy lentos y escasos en la cantidad de ataques que son capaces de realizar, siendo muy fácil acabar con ellos, incluidos los «final bosses».

Para potenciar nuestras armas y armaduras deberemos combinarlas con la Palmira que encontraremos en la aventura. Este objeto es muy similar a la Materia de **Final Fantasy VII,** que con una correcta utilización nos permite acabar con nuestros enemigos en un abrir y cerrar de ojos. Por ejemplo, utilizando una Palmira de fuego sobre nuestra espada conseguiremos una espada de fuego, restándole más puntos de vida a los enemigos sensibles a este elemento.

En lo que concierne a la banda sonora, está bastante menos trabajada de lo que estamos acostumbrados a escuchar en este tipo de juegos. Todas las melodías son muy similares entre sí y se hacen un poco monótonas a pesar de la alta calidad de las mismas.

Como podréis comprobar todos los que juguéis al **Evergrace,** su calidad global no alcanza lo mínimo que debería tener un juego de **PS2,** y su adquisición queda restringida a los más fanáticos del género, a quienes no les importa la carencia de extras y la poca durabilidad que posee este título.

La gran mayoría de los puzzles son muy fáciles de resolver.


La magia de este niño nos librará de una muerte segura.



Como en todos los RPG, deberemos ir de tiendas bastante a menudo para comprar items más poderosos.



ficha técnica

PlayDVD

Título: Evergrace
Género: RPG
Distribuidor: Ubi Soft
Desarrollador: From Software
Jugadores: 1
Origen: Japón



6,5

Todos los aficionados a los juegos de rol tienen cada día más juegos entre los que poder elegir. A pesar de no ser un **Final Fantasy,** posee una historia interesante que, sumada al intercambio de personajes, lo hace ser lo suficientemente entretenido para pasar unas horas de diversión sana, aunque desmerece totalmente de lo que debería ser un juego de rol destinado a una consola tan potente como la **PS2.** En definitiva, un juego que pasará sin pena ni gloria en un mercado tan exigente como el español.

Neo

6

Aquí tenemos otro título para **Playstation 2** que a pesar de estar traducido y doblado al castellano deja mucho que desear. Detrás de una soberbia presentación se esconde un action RPG con un argumento simplón y una jugabilidad cuestionable, a causa de la poca inteligencia de nuestros enemigos. El apartado técnico de **Evergrace** no es nada del otro jueves: escenarios repetitivos con graves defectos técnicos, acompañados por una banda sonora que sólo brilla en la intro. En definitiva, seguimos esperando un juego de rol que merezca la pena.

Prometeo

6

Una de las mejores intros de un juego de rol da paso a una decepcionante desarrollo de historia, gráficos y sonido. Es de agradecer que el juego no sólo tenga textos traducidos al español sino que además esté doblado, aunque a veces los textos y la voz no tienen el mismo contenido. Los escenarios no están del todo bien definidos y acaban quedando bastante pobres. Los combates son lentos y mal desarrollados. Además los escenarios recuerdan en más de un momento al **Orphen.** En definitiva, un título de calidad mediocre.

Dark Schneider

Evergrace: mediocre técnicamente pero totalmente doblado y traducido al castellano. Para nuestra PS2, a falta de pan...

Redacción





F1 World Championship

Siente toda la emoción de la Fórmula 1 en tu Playstation 2. Escoge escudería, selecciona tu piloto y enfréntate a los mejores corredores del circuito mundial. [PROMETEO]



Los simuladores de conducción son uno de los géneros que más aceptación tienen en nuestro país. Prueba de ello es el extenso catálogo de títulos disponible dentro de nuestras fronteras.
F1 World Championship, de la francesa **Ubi Soft,** hace su aparición en la 128 bits de **Sony** sin deslumbrar técnicamente, aunque presenta un estilo de conducción que engancha desde la primera partida.

«F1 World Championship dispone de un modo especial para mejorar nuestra conducción: la escuela. Así como pasaba en Gran Turismo, tendremos que ir superando diferentes pruebas de habilidad que nos permitirán obtener mejores resultados a la hora de competir».

Uno de los mayores atractivos del juego es, sin duda, la licencia de la **F.I.A** gracias a la cual podemos escoger entre diversas escuderías y participar en competiciones oficiales (atravesar Mónaco a bordo de un Ferrari pilotado por Schumacher es el sueño de más de uno).
Los modos de juego no son precisamente innovadores: Arcade, Grand prix, Campeonato, Contra-reloj, Escenario... y hasta una escuela de conducción al más puro estilo **Gran Turismo**. Por supuesto también hay modo para dos jugadores, aunque parece relegado a un segundo plano. Es muy triste ver cómo el motor gráfico se vuelve completamente loco cuando aparecen diversos coches en pantalla, lo que es un error muy grave, teniendo en cuenta que estamos hablando de un juego para **PS2**.
Dejando a un lado este negro apartado, la conducción es una auténtica delicia gracias a un sistema de control simple, pero efectivo. Es cierto que se pierde realismo, pero se gana una jugabilidad impagable.
Desgraciadamente, el apartado técnico no está a la misma altura, ya que gráficamente el juego no exprime el potencial de la consola: los escenarios se ven algo vacíos, los coches rebotan cuando colisionamos con otros vehículos, los efectos de luces y transparencias son prácticamente inexistentes, las repeticiones son muy pobres... Lo único que salva este apartado son los preciosistas fondos, en los que no se aprecia prácticamente «popping» (gráficos que aparecen de la nada).
El apartado sonoro es también pobre: el ruido de los motores no convence, los efectos brillan por su ausencia, las voces digitalizadas cumplen sin convencer y la música es insoportable (excepto la pieza de la «intro», que es genial).
En definitiva, si te apasiona el mundo de la Fórmula 1 y buscas un juego divertido, largo, asequible y no te importan sus defectos, **F1 World Championship** no te defraudará, puedes estar seguro.





Atravesar Mónaco a 200 hm/h a bordo de un Ferrari pilotado por Schumacher: una auténtica pasada.



ficha técnica

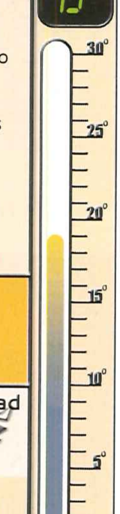
Título: F1 W. Championship **Género:** velocidad
Distribuidor: Ubi Soft **Desarrollador:** Ubi Soft
Jugadores: 1-2 **Origen:** Francia

F1 World Championship es un digno simulador de conducción que engancha, pero que no aporta nada nuevo a este género, más bien lo contrario. La impresión que deja este título es agridulce: por un lado está su irresistible jugabilidad, la atractiva licencia de la **F.I.A** y los diversos modos de juego... pero por el otro están unos gráficos mediocres, un apartado sonoro deficiente y una licencia oficial caducada. Es una verdadera lástima porque de haber pulido algunos defectos de programación, sería un título muy recomendable.

Prometeo

Gilliam	Crazy Spify
6	6

gráficos · jugabilidad · originalidad · sonido

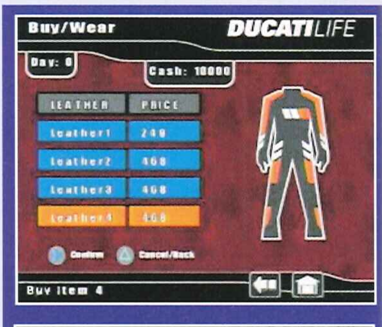


Ducati World





Llega para Playstation lo último en velocidad de la mano de ATD, Ducati World. Un juego de motociclismo al más puro estilo de Gran Turismo. [PROMETEO]





Muchos aficionados a la velocidad han criticado siempre que en **Playstation** se miman más a los simuladores de coches que a los de motos, y la verdad es que si comparamos en cantidad y calidad, sale ganando el primero por diferencia.

En vista de esta situación **ATD,** atendiendo a las súplicas de los amantes del motociclismo, nos trae para la consola gris, y evidentemente compatible con nuestra **PS2,** un título que, pese a no impresionar, tiene puntos buenos.

Ducati World se podría definir como una mezcla entre **Road Rash** y **Gran Turismo.** Nos pondremos a lomos de las últimas novedades de **Ducati** y competiremos contra otros moteros en todo tipo de pistas: circuitos, autopistas, carreteras comarcales, etc, con la posibilidad añadida de poder comprarnos motos nuevas, participar en diversas competiciones, sacarnos carnets de moto, comprarnos equipamiento, retocar nuestras vehículos... Todas las opciones de **Gran Turismo** pero en versión moto.

La jugabilidad es asequible para todo el mundo gracias a un control tan simple como adictivo que se aleja completamente del realismo. Las carreras son rápidas y entretenidas, haciendo de la conducción un placer... aunque ¡ojo!, la moto se domina pronto pero te puedes ir al suelo si te despistas. Lo único criticable en este aspecto es la inteligencia artificial, que es penosa, pues en cada carrera la máquina no para de tener accidentes, haciendo demasiado fácil la victoria. Un grave desliz de los programadores que le resta emoción a competir.

Gráficamente el juego cumple: el motor gráfico funciona bien (lástima que a ratos se ralentice), las motos están bien construidas y las repeticiones son espectaculares... Los escenarios se ven algo oscuros y denotan algo de «popping» (aparece el escenario de repente). Pero a pesar de estos defectos, la impresión general no es mala.

El apartado sonoro supera al anterior con un buen repertorio de efectos: gritos, derrapes, cambios de marcha, efectos de eco, roces con el suelo... Todo ello acompañado por unas melodías tecno que son un regalo para los oídos.

En definitiva, **Ducati World** es un buen título, repleto de modos de juego que le aumentan considerablemente la duración. Su punto fuerte es la jugabilidad, aunque el apartado técnico no desmerece. Es una pena que no se haya mejorado la inteligencia artificial de los rivales, pues de lo contrario estaríamos ante un **Gran Turismo** sobre dos ruedas. Si te fascina **Ducati** y quieres un juego largo y entretenido, no lo puedes dejar escapar.

Esto me suena... «En el modo "Ducati Life" empezaremos desde cero en el mundo del motociclismo. Tendremos que sacarnos el carnet de conducir, comprar diversas motos, retocarlas, equiparnos adecuadamente, participar en competiciones... ¿No os parece innovador?»


¡A por todas!


¡Puedo ver mi casa desde aquiiiiii!

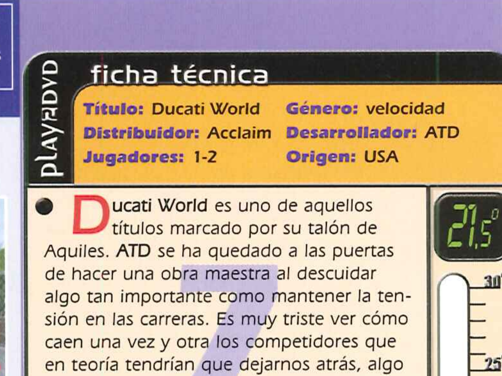


Vista subjetiva de día, de noche, en tercera persona... el juego nos permite hasta tres cámaras diferentes.

ficha técnica

playDVD

Título: Ducati World | **Género:** velocidad
Distribuidor: Acclaim | **Desarrollador:** ATD
Jugadores: 1-2 | **Origen:** USA



Ducati World es uno de aquellos títulos marcado por su talón de Aquiles. **ATD** se ha quedado a las puertas de hacer una obra maestra al descuidar algo tan importante como mantener la tensión en las carreras. Es muy triste ver cómo caen una vez y otra los competidores que en teoría tendrían que dejarnos atrás, algo incomprensible. Dejando a un lado este punto negro, el resto de apartados están a la altura de un título de velocidad para **Playstation** que gustará a los forofos de las motos.

Prometeo

21,5°

7 — Gilliam
7,5 — Crazy Spify



Knockout Kings 2001

Con 10.000 polígonos por púgil, puño en boca a toda mecha, no caes al ring sino vuelas, tras un punch de Muhammad Ali. [AKORN]

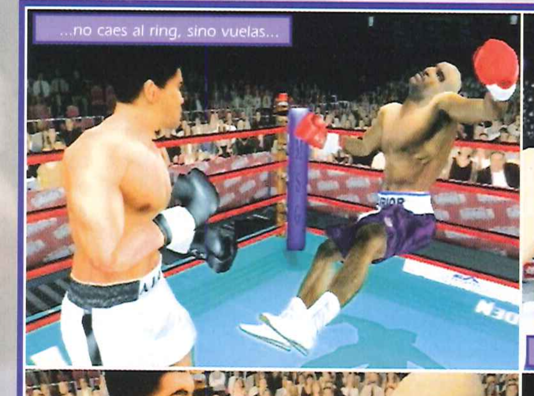
Efectivamente, como habréis podido deducir, **EA Sports** vuelve a apostar por su simulador de boxeo, ofreciéndonos nombres tan conocidos como **Rocky Marciano, César Chávez** y hasta el mismísimo **Muhammad Ali.** ¿Que dónde están Mike Tyson y George Foreman? Desgraciadamente, dado que ya cuentan con sus propios juegos y en consecuencia sus derechos de imagen ya están asignados, no podremos disfrutar de sus golpes (ni de sus mordiscos) como cabría esperar por los aficionados a este deporte

Boxeo real

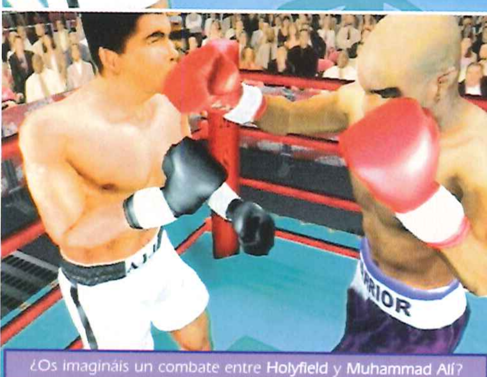
Es normal en este tipo de juegos (en general, todos los de **EA Sports**) la comparación inevitable con otro, que a los jugones viciosos en búsqueda de diversión infinita nos venga a la mente. En nuestro caso, éste es **Ready to Rumble 2.** Probablemente muchos de vosotros consideréis mejor juego a éste último que al estudiado en esta review, puesto que resulta bastante más divertido.

Por otra parte, cabe tener en consideración que no sería de justicia comparar los dos videojuegos con el mismo patrón. Mientras que en **RTR2** se busca la diversión (hasta el punto del «freakismo» en los personajes) y la espectacularidad, en **Knockout Kings 2001**, la intención es otra: la simulación realista. Quizá la única manera objetiva de comparar ambos juegos es técnicamente, donde **Knockout Kings** se ve ligeramente superado por su rival en gráficos y en agilidad de las animaciones.

Dado que los movimientos de los boxeadores han sido capturados mediante técnicas «motion capture», y que además cuentan con la nada desdeñable suma de 10.000 polígonos por avatar, **Knockout Kings 2001** marca la diferencia en el realismo de los combates frente al resto de juegos de boxeo purista. Podréis recrear combates históricos, probar el boxeo femenino profesional, o por el contrario, hacer llegar a la fama a vuestro luchador novel, mediante horas de entreno, sudor y lágrimas. Imprescindible para fanáticos del sector.


...no caes al ring, sino vuelas...

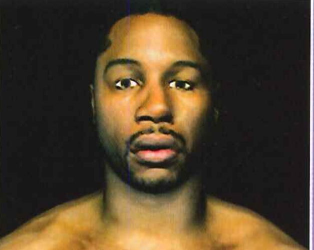

¿No decían que las mujeres sólo sabían estirarse de los pelos?


¿Os imagináis un combate entre **Holyfield** y **Muhammad Ali**?


Muchos de vosotros estaréis deseando que acabe el round...

Motion Capture. «Los boxeadores han sido capturados mediante técnicas "motion capture", y cuentan con la nada desdeñable suma de 10.000 polígonos por avatar. **Konockout Kings 2001** marca la diferencia en cuanto a realismo...»











Hay gran cantidad de escenarios diferentes

Mejorando lo presente

«Cabe decir que las mejoras de la nueva versión respecto la anterior son bastante importantes. Unos comentarios más inteligentes, y un trabajado diseño de la maniobrabilidad del mando (esta última entrega incluye lo que ellos llaman **Dynamic Punch Control**, que permite ya hacer combos espectaculares), aclaran en gran medida los oscuros puntos negativos del **Knockout Kings 2000**».

¡¡¡Vamos, levántate!!! ¡Mariaaaaaaaaaan!



¡¡¡¡Sepáralos, arbi!!!!

Mano a mano. «Sin duda, el punto fuerte del juego es su capacidad para realizar combates de dos jugadores. Teniendo en cuenta su alto contenido de habilidad y técnica (más vale maña que fuerza), y que podremos asestar incluso cabezazos y golpes bajos al contrincante con riesgo de ser penalizados, estamos en condiciones de afirmar que esta modalidad hará que acabéis con agujetas en los dedos.»





ficha técnica

Título: Knockout Kings 2001
Género: deportivo
Distribuidor: EA
Desarrollador: EA Sports
Jugadores: 1-2
Origen: USA

17°

Como estricto simulador de boxeo, el **Knockout Kings 2001** cumple las funciones de realismo y técnica que se le pueden exigir. Quizá por ese motivo, y teniendo en cuenta que en términos pugilísticos no existen las patadas (hecho que provoca menos combinaciones de golpes y saltos), el juego se torna algo lento.
Por otra parte, **EA Sports** nos sigue deleitando con una calidad técnica que edición tras edición consigue superarse, pero se echa en falta un poco más de originalidad e imaginación para no repetirse. Pero claro, ir más allá del realismo que nos proponen es difícil de imaginar.

6,5

AKorn

El concepto del deporte noble según **EA** ni convenció en **Playstation** ni convence ahora en la 128 bits de **Sony**.
Knockout boxing 2001 sigue ofreciendo un simulador de boxeo aburrido, soso y poco jugable. La animación de los púgiles deja mucho que desear, los personajes están acartonados y prácticamente no se mueven, haciendo de cada combate, una odisea. No todo es malo, claro. Los modos de juego son variados y atractivos e incluso podemos pelear en combates históricos, pero desgraciadamente, este juego no invita a jugar dos veces.

5

Prometeo

Para los aficionados al boxeo, estamos ante un juego realista, con el que poder practicar buenos golpes de puño. Hay variedad de combinaciones de movimientos para aprender. Claro que, comparado con los espectaculares juegos de lucha con los que se pueden combinar las patadas, saltos, y ataques especiales, este juego parece poco dinámico. Aunque aporta realismo, los movimientos del boxeador son poco ágiles. Se ha de destacar el trabajo que se ha hecho en las animaciones entre los asaltos, la variedad de éstas y los movimientos muy conseguidos, que contrastan con la poca expresividad de las caras.

5,5

Semir

Un juego para los incondicionales de la simulación más estricta. Sin embargo, puede decepcionar al público que busque un estilo más arcade.

30° 25° 20° 15° 10° 5° 0°



Legend of Mana

El desarrollo de Legend of Mana difiere radicalmente de su antecesor Secret of Mana, creado para Super Nintendo, con un planteamiento extremadamente original y novedoso. [NEO]

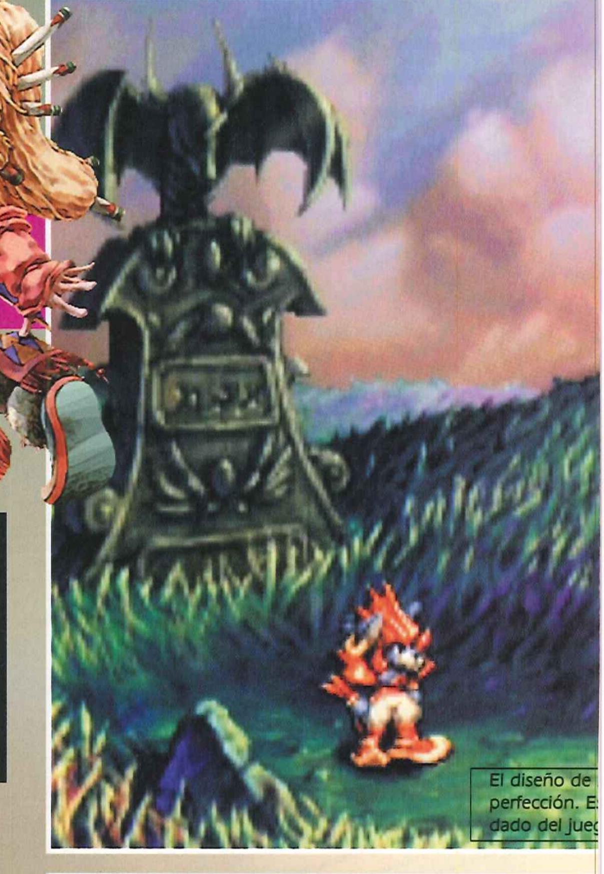






Cría de mascotas

«Al más puro estilo Pokemon tendremos que cuidar y aumentar el nivel de nuestras mascotas. Para poder conseguirlas, lo primero que debemos hacer es encontrar un huevo con patas por los más escondidos recovecos de nuestro mundo y atraerlo con un buen entrecot. La forma de nuestra mascota dependerá de la clase de comida que le demos, obteniendo un conejo, un dragón, una vaca o, la mascota por antonomasia de Square Soft, un chocobo, la más poderosa y difícil de conseguir. Después que nazca la mascota tan sólo tenemos que atiborrarla con buena comida y llevarla a todos lados con nosotros para que alcance un nivel apto para todos los combates».



El diseño de
perfección. E
dado del jueg

La historia nos traslada muchos años después de la conclusión de Secret of Mana. El árbol de Mana ha muerto y el mundo está en ruinas. Nosotros deberemos reconstruirlo con el poder de la mente y con la ayuda de unos artefactos mágicos que obtendremos al finalizar nuestras misiones. Al comenzar nuestra partida se nos da a elegir entre dos personajes, cosa que no influye para nada en el desarrollo del juego. Seguidamente escogeremos una parcela dentro del mapa que se nos muestra, en la que deberemos situar nuestra «casa árbol». Tras salir de ésta nos encontraremos con un mapeado totalmente desierto y comenzará la ardua tarea de dotarlo nuevamente de vida.

Al colocar un artefacto en el mapa construirás una ciudad, un bosque o lago donde poder conocer y hablar con la gente y así empezar las más de 60 misiones de las que está compuesto el juego.

Para realizar algunas misiones deberemos hacer varias cosas en concreto, siendo muy difícil o casi imposible realizarlas todas la primera vez que juguemos ya que, para poder acabar el juego, no es preciso que las hagamos todas. También se pueden empezar varias misiones al mismo tiempo, pero es probable que éstas interfieran entre sí y así perdamos la oportunidad de finalizarlas todas, por lo que es recomendable hacerlas de una en una.

Ver la forma en que Square ha dotado de movimientos faciales a este árbol es un regalo para la vista.



Manos a la obra

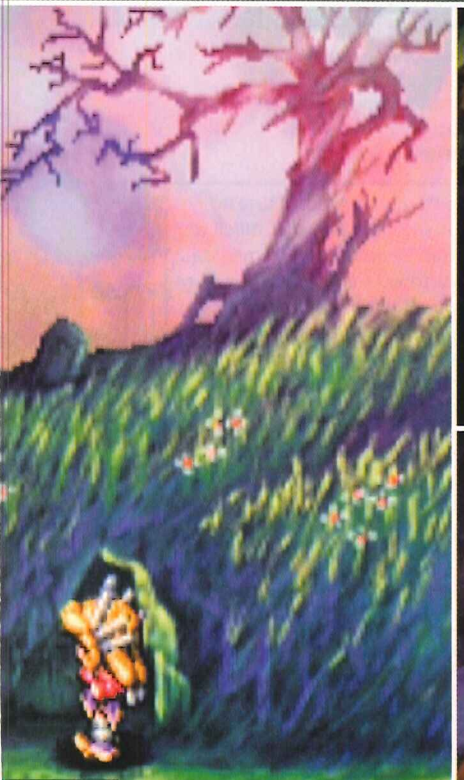
«Aparte de poder comprar las armas y armaduras en las tiendas de las ciudades y obtenerlas como recompensa en nuestras batallas, se nos da la posibilidad de crear nuestro propio arsenal una vez tengamos la armería. La fabricación es muy sencilla aunque muy costosa».

«Lo primero que necesitamos es un material principal, como pueden ser acero o platino, y añadirle elementos adicionales para darle más fuerza. Cuanto más propiedades tengan los elementos con los que haces tu arma o armadura, más potente será ésta».

«Muchos elementos los podrás conseguir en las tiendas, aunque a unos precios desorbitados -y no es fácil conseguir dinero en este juego-, y otros los conseguirás como recompensa en tus batallas. Usar la armería para fabricar tus propias armas es la única manera de conseguir las más poderosas y destructivas».







arios raya la
to más cui-





Este estilo de juego por misiones hace que actuemos con total libertad, es decir, podremos hacerlas en el orden que queramos y abandonar las que nos parezcan «aburridas», si es que encontramos alguna. Por lo tanto la libertad de movimientos que tendremos será total.

Pocas veces las 2D se habían visto tan bien en la Playstation. Tanto los decorados como los personajes tiene unos colores muy vivos y a la vez muy suaves resaltando perfectamente la belleza que ha sabido plasmar Square Soft en uno de los mejores RPG que ha creado.

La banda sonora es, igual que el apartado gráfico, una maravilla, transmitiendo toda la genialidad que posee este magnífico juego.

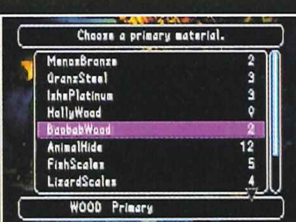
El sistema de combate es en tiempo real, dejando de lado los combates por turnos que tienen casi todos los RPGs que salen últimamente, y a medida que utilizamos nuestras armas y habilidades en el combate, se nos recompensará con movimientos especiales, llegando a traspasar la impresionante cifra de los 200.

Si llevamos a otro personaje con no-sotros tenemos la oportunidad de jugar con un amigo que lo pueda controlar o dejar que la máquina nos ayude.

Con todas estas características enseguida llegamos a la conclusión que tenemos entre manos un juego prácticamente interminable y de una calidad sólo a la altura de la compañía que lo ha creado.

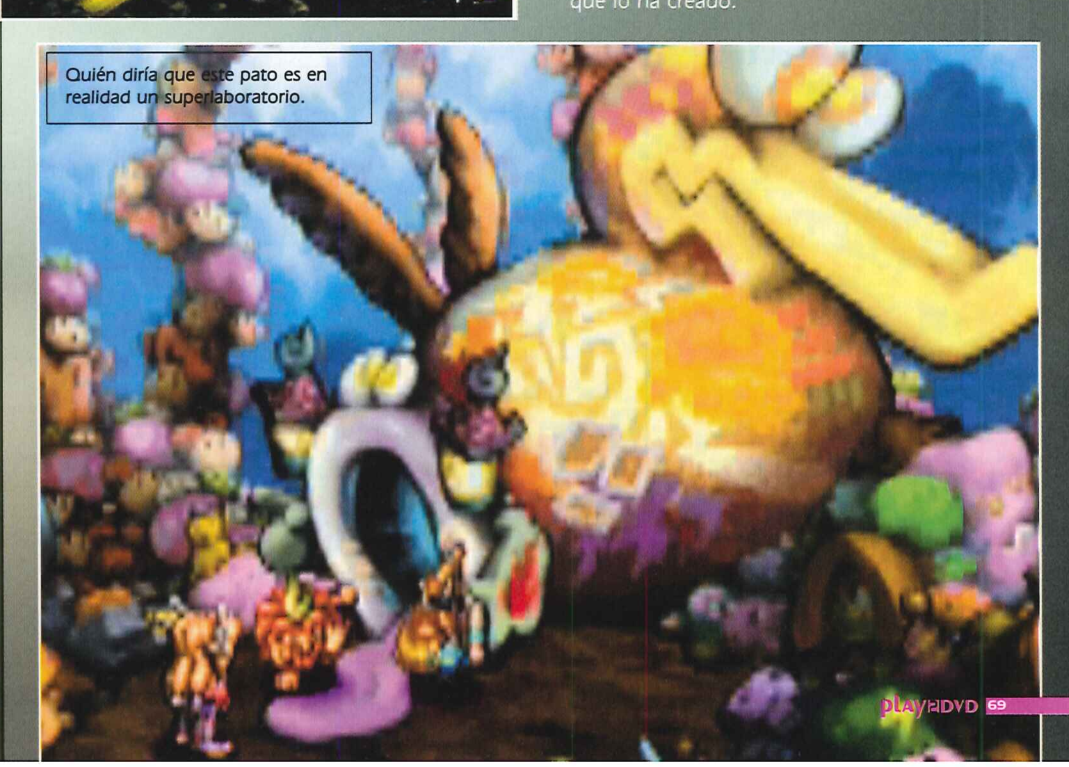


El arte de la música



«Otra de las cosas atípicas de este RPG es la utilización de la magia. Para ello deberemos de disponer de instrumentos musicales, arpas, tambores o flautas para con ellos realizar estos ataques.

Como en el caso de las armas, también las podremos comprar o bien construirlas en nuestra fábrica musical. La construcción es similar a las armas y armaduras, siendo el poder mágico más poderoso cuanto más lo sean los elementos utilizados en su construcción. De ello también dependerá el tipo de magia que tendrá dicho instrumento».



Quién diría que este pato es en realidad un superlaboratorio.

«Para quien le guste la lectura...
...ha de saber que, al hablar con la persona adecuada, se nos recompensará con una enciclopedia en la que podremos mirar desde las características de todos los monstruos, personajes, e ítems, hasta cómo realizar nuestras armas o mirar todas las misiones que hemos empezado, y las que ya hemos terminado».



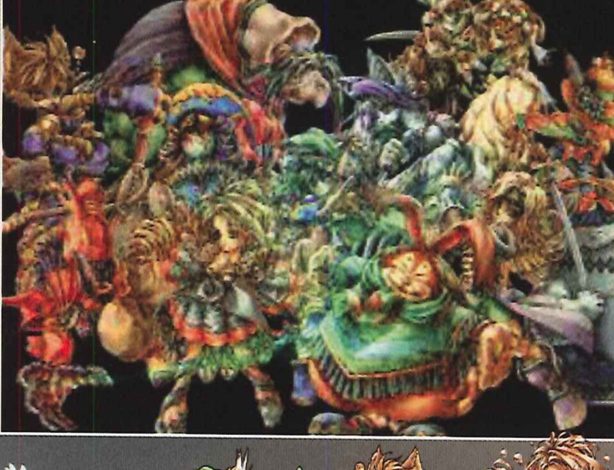




La variedad de localizaciones es muy elevada.

Personajes carismáticos

«El staff de personajes de Legend of Mana es uno de los más originales de los últimos tiempos. Entre ellos encontrarás sirenas con alas, dragones que parecen gatos o un conejo al que le encanta hacer negocios. Muchas de las misiones del juego consistirán en ayudar a algún personaje, y en la mayoría de ocasiones nos acompañarán hasta ver realizados sus deseos».





ficha técnica

Título: Legend of Mana
Género: RPG
Desarrollador: Square Soft
Jugadores: 1-2
Origen: Japón



Un RPG que destaca del resto por su originalidad es difícil de encontrar, debido en gran medida a que casi todos tienen un estilo muy parecido a la saga **Final Fantasy**, y eso **Square Soft** lo aprovecha para deleitarnos con un derroche de imaginación y fantasía de nombre **Legend of Mana**, un juego lleno de personajes carismáticos, buenas historias, una banda sonora estupenda y unos gráficos de lujo de los que podremos disfrutar en sus más de 40 horas de juego.

8

Neo

La saga **Seiken Densetsu** llega a su cuarta entrega con este **Legend of Mana**, un título que poco tiene que ver con sus antecesores vistos en la 16-bit de **Nintendo**, puesto que no existe una gran historia central sino multitud de pequeñas aventuras, unas minúsculas y otras verdaderamente originales, como cuando tenemos que vender lámparas a los Dubbears, teniendo que aprender su idioma para negociar con ellos. Los gráficos 2-D resultan un halo de nostalgia para los que ya somos un poquito más mayores desde la época de la **SuperNES**, aunque los que busquen una gran historia podrían quedar decepcionados.

8

Gilliam

Square Soft no sólo vive de **Final Fantasy´s**, también tiene otras sagas clásicas como **Secret of Mana.** Por alguna extraña razón títulos de una gran calidad como este no traspasan nuestras fronteras y nos tenemos que conformar con el conocimiento de su existencia, lo cual resulta un tanto frustrante. En todo caso cabe decir que este es un juego poco convencional en el que antes de vivir nuevas aventuras deberemos construir nuestro mundo. La idea parece original pero seguro que alguien se acuerda de **Actraiser** que nos ofrecía un sistema similar, y próximamente lo veremos en **Dark Cloud** para **PS2.**

8,5

Bullseye

Una pena no poder disfrutar de este juego en los sistemas de **Sony**. Ojalá **Square** traduzca algún día todos sus juegos.

Redacción





correoplay2

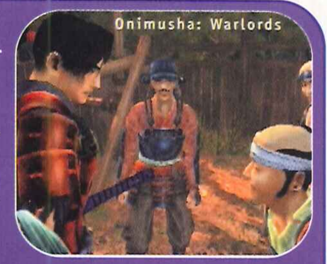
Un mes más os invitamos a participar en nuestra sección de correo, dónde podéis plantear vuestras dudas y comentarios. No olvidéis que podéis convertiros por un momento en redactores, ya que también podéis mandar una crítica de vuestro juego preferido (o más odiado). La crítica más destacada será publicada y su autor recibirá una suscripción gratuita de un año a Play2DVD. ¡Anímate a escribir!

Play2DVD

«Me gustaría saber cuando sale la revista, ya que encontré el número uno por casualidad en un quiosco y soy de los que les gusta tener cada número de mis revistas favoritas el primer día en que salen».
Markos, Internet

Hemos recibido muchas cartas y emails que nos preguntan, como este lector, cual es la fecha de lanzamiento de cada número.
Pues bien, podréis encontrar en todos los quioscos y librerías de España vuestro ejemplar de Play2DVD del 25 al 30 del mes anterior al que corresponde la portada. Por ejemplo, el número de mayo aparecerá entre el 25 y el 30 del mes de abril.
El día exacto depende del mes y de la distribuidora.

Lanzamiento Onimusha



«1- Hola amigos de Play2DVD. Me gustaría saber cuando saldrá Onimusha, ya que lo que he podido ver en vuestra revista y otras del sector me ha dejado impresionado. 2- Por otro lado me ha sorprendido que puntuéis bastante más bajo que otras revistas y me gustaría saber por qué. Gracias y felicidades por la revista».
Alberto Medina, Pamplona (Navarra)

1- Como podrás ver en la sección de noticias de este número, Capcom ha llegado a un acuerdo de distribución en nuestro país con EA para los juegos de PS2. Según nuestros últimos datos este excelente título podría aparecer antes del verano, probablemente en el mes de junio.
2- El motivo por el que ajustamos las puntuaciones es por ser coherentes con la calidad de los títulos e intentamos que la puntuación de cada uno de los tres redactores que elaboran cada crítica, esté justificada y no esté sacada de la manga. Con nuestro sistema de puntuación, un juego que tenga un 7 es un buen título, mientras que en otras publicaciones son los peores juegos los que llegan a tener estas puntuaciones. De todas formas respetamos a los otros medios: cada uno elige su estilo y forma de valorar, aunque podremos encontrar muchas incongruencias en otras revistas cuando empiecen a salir los auténticos juegos de sobresaliente y tengan notas parecidas a algunos títulos mediocres que ya han aparecido y que tienen notas muy altas. De todas formas recordad: las revistas informamos, no sentenciamos. La última crítica siempre será vuestra.

Dudas varias

«Apreciados amigos. Felicitaciones por hacer una revista dirigida a un público no tan infantil, ya que estaba cansado de leer publicaciones en las que un servidor, que roza casi los 30, se sentía casi desplazado. El motivo de esta carta es simplemente haceros unas preguntas: a) ¿Pensáis incluir guías para juegos? b) ¿Tenéis previsto hablar a fondo del futuro de la PS2 (accesorios que van a salir para la consola)? c) ¿Podremos ver MGS2 antes de navidades?» Gregorio Cuéllar, (Málaga).

Es cierto que muchas «third parties» van a programar también para las nuevas plataformas, pero todo apunta a que será PS2 la que se llevará el gato al agua. Compañías como Konami ya han anunciado que van a destinar el 70% de sus recursos a PS2. Por otro lado, cuando aparezcan estas consolas, PS2 tendrá muchos millones de unidades vendidas que resultarán un pastel suculento para cualquier desarrollador que quiera rentabilizar sus proyectos. De todas formas puede pasar de todo, aunque no dudes que vamos a tener buenos títulos durante mucho tiempo.

+Play2DVD

«Hola, quisiera hacer constar mi opinión sobre Play2DVD, que sería una revista algo novata y con algunos fallos defraudantes, aunque de todas formas es la mejor revista para PS2.
Lo que menos me gusta es que algunas de las previews sean de juegos que no se sabe si saldrán en España o a los que les quedan 6 o 7 meses. Creo que para estos juegos deberíais dedicarles reportajes especiales o una sección especial Japón. También encuentro escaso el contenido de los comentarios desproporcionado con el tamaño de las fotos, aunque algunos comentarios (FFIX) se salvan. A pesar de todo esto pienso compraros hasta el nº 30 o 40 que será cuando la PS2 muera».
Simón Salgado, Isla Cristina (Huelva)

Bueno, para que veáis que también tenemos críticas... Realmente es cierto que en los primeros números de una publicación (especialmente si es independiente y no pertenece a un gran grupo editorial) se producen algunos errores y la revista va tomando forma y consistencia. Tienes toda la razón con tu comentario, que nosotros teníamos presente antes de empezar pero por mil motivos no creamos esta sección de importación o juegos a los que les quedan muchos telediarios hasta aparecer. Este mes hemos inaugurado «De puertas a fuera», una sección para comentar juegos (la mayoría japoneses) que no tienen segura una edición en España o está muy lejos el día en que vean la luz (aunque a veces tengamos alguna grata sorpresa). Respecto a tu crítica sobre que hacemos comentarios breves no tenemos más que decir que respetamos tu opinión, aunque no nos parecen en ningún caso breves y en todo caso «lo bueno si breve dos veces bueno». Gracias por tu fidelidad y esperamos continuar mejorando.

La fuga de compañías

«Me han comentado varias personas que muchas empresas de videojuegos van a dedicarse a programar para las nuevas consolas de Microsoft y Nintendo. ¿Es eso cierto? ¿Podría ocurrir que dejen de programar títulos potentes para PS2?»
Cristina Torreira, Viladecans (Barcelona)

Es cierto que muchas "third parties" van a programar también para las nuevas plataformas, pero todo apunta a que será PS2 la que se llevará el gato al agua. Compañías como Konami ya han anunciado que van a destinar el 70% de sus recursos a PS2. Por otro lado, cuando aparezcan estas consolas, PS2 tendrá muchos millones de unidades vendidas que resultarán un pastel suculento para cualquier desarrollador que quiera rentabilizar sus proyectos. De todas formas puede pasar de todo, aunque no dudes que vamos a tener buenos títulos durante mucho tiempo.

La crítica del lector

Escríbenos tus críticas (de unas 250 palabras) y gana una suscripción a play2DVD!!

Uno de los juegos que más me ha impresionado en mi PS2 ha sido el fabuloso simulador de carreras de motos que es Moto GP. A mí siempre me han gustado las motos y todo lo relativo a ellas. Namco ha dado en el clavo con este espectacular y a su vez completo simulador. Al principio me decantaba por jugar a la opción Arcade, pero una vez dominada, obtienes una mayor satisfacción si juegas en la opción de simulación real. Después de numerosas caídas, acabas aprendiendo a coger las curvas con una precisión más acorde con lo que se ve en los grandes premios de motociclismo. A nivel gráfico destaca el elaborado diseño de las texturas que incluyen la publicidad que patrocina a los motociclistas. Lo que más me ha impresionado son las repeticiones de las carreras, que consiguen un grado de realismo hasta el punto de confundirse con una retransmisión televisiva. En definitiva un juego que recomiendo a los aficionados a este maravilloso mundillo del motociclismo que no somos pocos.
Andrés Hernando (Sevilla)

Para enviar tus cartas o tus críticas: Play2DVD - Cardener 18, Local - 08024 - Barcelona · play2dvd@terra.es

Star Wars Starfighter



• Aquí os mostramos unos cuantos códigos que os permitirán superar este increíble juego con mayor facilidad y descubrir algunas curiosidades ocultas. Para utilizar estos códigos deberéis entrarlos en la pantalla adecuada que puedes encontrar dentro del menú de opciones.

- MINIME: Con este código conseguiréis convertiros en invencibles y las armas enemigas no acabarán con vosotros.

- OVERSEER: Permite desbloquear todo el juego, excepto los niveles multijugador. Una buena forma de llegar a las pantallas finales de forma sencilla pero poco honesta.

- ANDREW: Desbloquea los dos niveles multijugador.

- PLANETS: Permite ver bocetos e imágenes de la pre-producción del juego.

- TEAM: Visualiza en pantalla las fotografías del equipo de diseño y programación.

- CREDITS: Muestra los títulos de crédito del juego al más puro estilo Star Wars.

- WOZ: Viajamos varios siglos para ver una divertida secuencia de Full Motion Video muy navideña y, como no, muy Star Wars.

Kengo Personajes ocultos



• Para descubrir todos los personajes ocultos, deberás derrotar a todos los Dojos en el modo de un jugador. Será entonces cuando las siluetas de los personajes ocultos desaparecerán para dejar paso a las caras de los Dojo Masters.

Final Fantasy IX Minijuego Black Jack

• Para acceder a este curioso minijuego debes introducir la siguiente combinación en el pad, al final de los títulos de crédito cuando termines el juego: .

R2, L1, R2, R2    

L2, R1, R2, L1 

Street Fighter EX3 Desbloquear personajes

• Para desbloquear a Evil Ryu, Narrator Sakura y Bison 2, deberás competir con Ryu, Sakura y Bison, respectivamente, en el modo de dificultad normal o hard, nada más y nada menos que ocho veces. Una vez conseguido podrás iluminar en la pantalla de selección el personaje respectivo y pulsar Select. Será entonces cuando aparecerán estos nuevos e interesantes personajes.

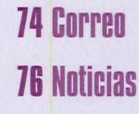




Oni Saber caer como los gatos

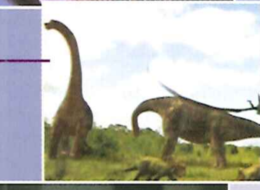
• Como todo buen hijo de vecino, nuestro personaje sufrirá daños si cae desde una altura considerable. Para evitar este dolor, inadecuado para una estrella de los videojuegos como tú, únicamente deberás pulsar «L2» en plena caída justo un poco antes de tocar el suelo. Comprobarás como nuestro personaje cae bien y no sufre daños.

Universo DVD



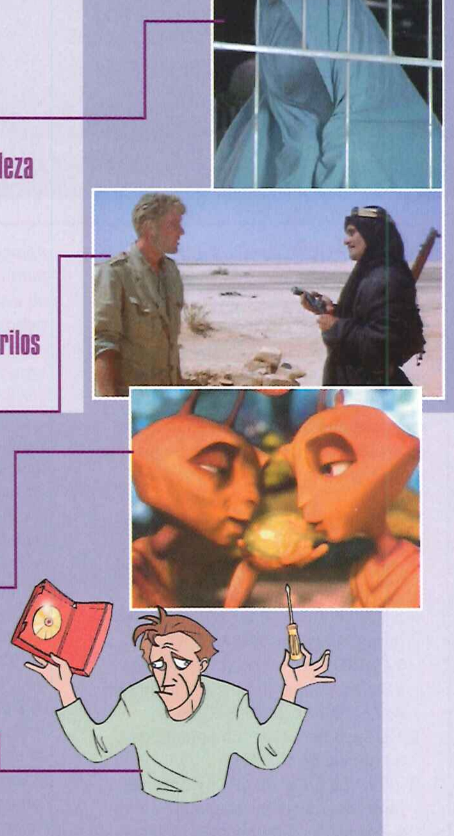




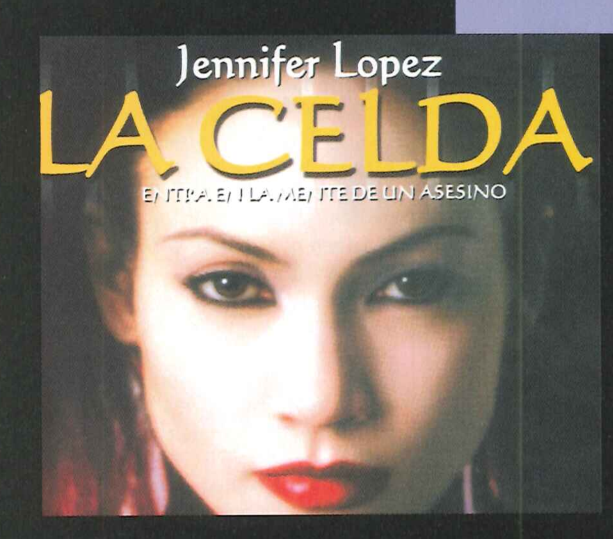








play2DVD



Un mes más os invitamos a participar en nuestro concurso para que puedas llevarte un estupendo DVD de la película «La Celda». Sortearemos cinco entre todas las cartas y emails que respondan correctamente a la siguiente pregunta:

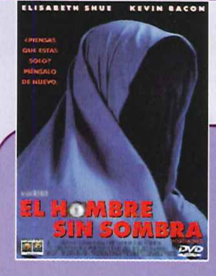
«El actor Vincent D'Onofrio es el psico-killer de este thriller fantástico. ¿En que otra película también fantástica interpretaba el papel de un malhumorado extra-terrestre que ponía en peligro a la tierra?»

Escribe tus respuestas a:
Play2DVD - Concurso DVD - C/ Cardener, 18 local - 08024 Barcelona
o envía un e-mail a play2dvd@terra.es

correo DVD

El rincón de DVDinómano

Cada vez son más los lectores que se interesan por conocer los entresijos de este apasionante mundo que gira entorno al DVD. Es por ello que hemos recibido muchísimas cartas con interesantes comentarios y cuestiones. Aquí os dejamos las más interesantes. Tu colaboración es indispensable, por lo que esperamos tus cartas en:
Play2DVD-Correo DVD - C/ Cardener, 18 local - 08024 Barcelona



Estos son los ganadores del concurso que publicamos el anterior número. La respuesta correcta era *El Último Escalón* y esta es la lista de ganadores que recibirán en breves semanas un DVD de *El Hombre sin Sombra*, gentileza de **Columbia Tristar Home Video.**

- **Fernándo Pérez Martín (Leganés, Madrid)**
- **Aimar Gallo Laviña (Bilbao, Vizcaya),**
- **Roger Torné Montagut (Barcelona),**
- **Manuel García Hita (Carcaixent, Valencia)**
- **María Parreño Vázquez (Cáceres)**

Dudas Dolby Digital/DTS

«Soy aficionado a los videojuegos y a las películas en DVD, ya que alquilo todas las películas que salen semanalmente en el videoclub y suelo comprarme entre 2 y 3 DVD mensualmente (siempre que sean muy buenas tanto como película, como por los extras que tengan, bajo mi gusto particular).

1-Me gustaría saber que diferencia hay entre el sonido DTS y el DOLBY DIGITAL: ¿es cierto que DTS utiliza 7.1 canales de audio y DD sólo 5.1?. En caso de ser afirmativo, en mi amplificador YAMAHA RX-V496RDS que descodifica las dos señales, ¿cómo le puedo añadir los dos canales extra del DTS?.
2-De paso decidme que opináis del amplificador YAMAHA.
3-¿Por qué entre un DVD y otro hay tanta diferencia en el sonido surround de los altavoces traseros?

Respecto a vuestra puntuación sobre la película *El Patriota*, no estoy de acuerdo con vo-sotros: el sonido 5.1 es de lo mejor que he oído últimamente. Yo le daría 9.5, y a *Tormenta perfecta* un 8. De paso quiero deciros que aquí tenéis un lector para vuestra revista ya que es bastante buena. Un saludo de vuestro amigo. **Pablo Márquez Padilla, (Huelva)**

Apreciado Pablo, tenemos en cuenta tus puntuaciones, pero has de entender que no dejan de tener algún punto de subjetividad por parte del redactor. Tus dudas han movilizado a todo nuestro equipo de expertos sobre DVD, con el fin de responderte lo mejor posible.

1-Básicamente la diferencia entre ambos sistemas de sonido es una cuestión de diferente compresión. El DTS es un sistema menos comprimido que el Dolby Digital (DD), por lo que tiene mayor calidad. Podría decirse que el DTS (en términos algo simples) tiene mayor resolución que el DD. Sin embargo, el DD ha sido el estándar escogido por la industria para distribuir la mayoría de sus películas. Uno de los inconvenientes que tiene el DTS es que este ocupa mucho espacio, y al igual que pasó con la edición americana de **Bailando con lobos,** *hace que se tengan que recortar el numero de extras contenidos en un disco o simplemente hacer una edición directamente en 2 discos. Lamentablemente, en España solo hay editados unos 25 DVDs con sonido DTS.*
Por otra parte, el DTS usa un sistema de 5.1 canales, al igual que el DD. Lo que pasa es que la compañía **DTS** *ha anunciado ya un sistema de «Home Theatre» a 6.1 canales: el DTS-ES. El sistema es idéntico al DTS normal, solo que se añade un canal central trasero al sistema, creando una sensación mas realista en los sonidos traseros. Por su parte* **Dolby** *hace poco mas de un año que lanzó el Dolby Digital-EX, con la misma ampliación que han hecho en DTS: añadir un canal central trasero. Actualmente el sistema ya está plenamente desarrollado para las salas de cine comercial, aunque algunas marcas, entre ellas* **Yamaha,** *ya han presentado equipos compatibles con este sistema.*

2- En cuanto a la opinión sobre tu amplificador..... bien, es un equipo muy completo y la calidad es bastante alta, pero lo mejor de todo es que la fantástica relación calidad/precio. Pero por desgracia, si quieres disfrutar del sistema 6.1 (sea DTS o DD) tendrás de cambiarlo, puesto que de momento no hay prevista ningún tipo de ampliación para los equipos 5.1. Lo sentimos.

3-En cuanto a la diferencia entre DVDs y la calidad del surround trasero.... eso depende de cómo se haya hecho la mezcla del sonido, por otra parte, si has probado películas en DTS habrás notado que el sonido de los canales traseros generalmente hay que atenuarlo puesto que está muy alto, quizás ello te da una sensación de mayor relieve sonoro, pero lo cierto es que a veces se pierde detalle en los diálogos.

Subtítulos en los DVDs

Soy de Madrid y tengo 25 años. Quería deciros que os deseo muy buena suerte con la revista y que en estos primeros pasos me estáis gustando mucho. También quería deciros que por un momento me sentí muy unido a vosotros cuando leí la critica que hacíais de *Abyss*. Un autentico peliculón que me maravilló y me llegó al corazón. Por cierto, ya me la compré y disfruté de ella gracias a mi PS2. Quería preguntaros ¿por qué hay muchas películas en este formato en que los extras no tienen subtítulos?, ¿cuesta mucho dinero?. ¿es por sacarlos antes al mercado?. Es algo que veo ilógico ya que hay muchas películas que contienen subtítulos y vienen a costar lo mismo. Gracias por dedicarme un poco de vuestro tiempo. Un saludo.
Antonio L. Regrador (Madrid)

Gracias Antonio por tu apoyo. Hemos hecho llegar tu felicitación al colaborador que realizo el análisis de «Abyss». Respondiendo a tus preguntas: sí, es cierto que el hecho de subtitular los extras conlleva una subida de coste para la distribuidora en la realización del DVD, pero no afectan en gran medida a que este se retrase. No eres el único que ve ilógico el no subtitular los extras. Hemos recibido un montón de cartas en las cuales os quejáis sobre este tema, pero esta es una cuestión que depende de las distribuidoras. Actualmente la mayoría de las distribuidoras subtitulan los extras (**Fox, Lauren, Paramount, Manga** *y* **Filmax**), *pero distribuidoras como* **Warner**, *no suelen subtitular ni comentarios ni trailers, solo subtitulan los reportajes y el «así se hizo». Los DVDs distribuidos por* **Columbia** *y que son de la propia casa tienen todos los extras subtitulados, pero los DVDs que distribuye esta compañía y que llevan el nombre de la distribuidora Aurum, como «Frecuency» no suelen tener subtitulados los extras (actualmente los nuevos títulos llevan los extras subtitulados, salvo los comentarios). Buenavista acaba de empezar a subtitular los extras y por último decirte que Universal y Dreamworks no subtitulan ni extras, ni película. Esperamos haberte servido de ayuda.*

Películas Zona I

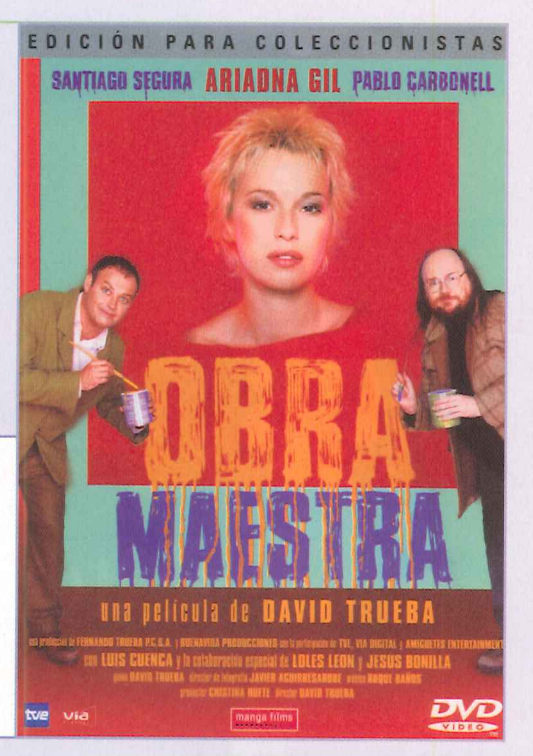
Hola amigos, sólo quería felicitarles por la revista. Para mi, que soy un fanático de las videoconsolas, y del mundo DVD, me parece que su revista une la combinación perfecta. Sólo quería ponerle un pero, y es el siguiente: si la PS2 que poseo sólo reproduce zona 2, ¿por qué comentan las películas de zona 1?.Creo que solo sirve para ponernos los dientes largos de las estupendas versiones que hay allí. Por lo demás, enhorabuena por la revista, la cual seguiré mensualmente.
Un saludo. **Durden, e-mail.**

Para empezar nos alegra que alguien tan inquietante como Durden,
(o deberíamos llamarte Tyler), nos felicite por la revista.
Respondiendo a tu pregunta te diremos que el motivo de la existencia de la sección de importación es inicialmente informativa sobre títulos de zona 1 que de tan alta calidad y con tantos extras merecen ser comentados. Por otro lado, algunas ediciones británicas (zona 2) son adaptaciones integras de zona 1, y éstas si que se pueden reproducir en **PS2.** *Lo que sucede es que es difícil encontrarlos, teniendo que recurrir a tiendas muy especializadas.*
También pretendemos con esta sección que el consumidor habitual de DVDs se cree un criterio para no conformarse con algunas versiones en zona 2 realmente pobres en comparación a los de zona1.
En respuesta al huevo de pascua de **Matrix** *que nos enviaste, espero te sirviese el reportaje sobre opciones ocultas que os ofrecimos en el nº2 de Play2DVD.*


filmax HOME VIDEO
DVD VIDEO
DIGITAL dts SURROUND castellano
Otoño en Nueva York
filmax HOME VIDEO
DVD
EL OTRO BARRIO
filmax HOME VIDEO
DVD VIDEO
Persona
Abril es...
...primavera
filmax HOME VIDEO
DVD VIDEO
La Vida y nada más
EL GRAN MARCIANO
FILMAX PRESENTA
DVD
DVD VIDEO
filmax HOME VIDEO

Paul McCartney

> Los seguidores de **Paul McCartney** están de enhorabuena, ya que **Filmax** acaba de lanzar al mercado español un DVD que repasa la gira que el británico ofreció por todo el mundo en 1989, tras trece años de silencio. Esta edición contará con más de 20 canciones con el toque tras la cámara de **Richard Lester,** el que fuera director de *Help* y *A Hard Day's Night,* dos películas de los **Beatles.**



Novedades Manga Films

> Manga Films editará en dos DVDs *Obra Maestra* y *La Comunidad.* Ambas ediciones estarán comentadas por el director y contarán con numerosos extras. Esperamos que el cine español empiece a apostar también por el formato de video del futuro.

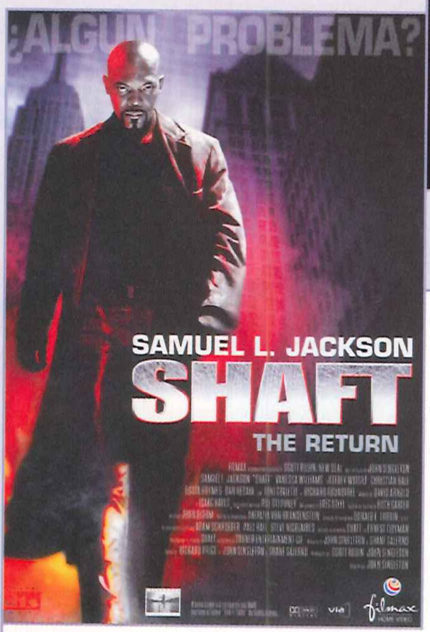
Star Wars:
Primeras noticias de la edición en DVD del Episodio I

> El Episodio 1 de Star Wars: *La amenaza fantasma,* tendrá una edición en DVD realmente increíble. La noticia surgió después que se filtrara una nota interna de una empresa relacionada con la autoría y desarrollo de DVDs animara a sus empleados para conseguir el contrato que les permitiría lanzar 17 millones de unidades (con dos discos por copia) para todo el mundo. Aquí os resumimos algunos de los extras que, esperamos dentro de poco (posiblemente para navidades), podremos disfrutar en nuestra PS2:

- Imagen en formato Widescreen
- Tres versiones diferentes del film (versión cine, versión sin efectos especiales y una edición más larga con efectos especiales remasterizados)
- Un mínimo de 30 minutos de escenas inéditas
- Documental Making-of
- Documental de Laurent Bouzereau
- Trailers y Teasers (11 o 12 diferentes)
- Varios comentarios de audio
- Fotos de producción
- Sesiones de casting
- Información exclusiva sobre el Episodio II

D«V»D

> Otra buena noticia para los seguidores de la ciencia ficción es la edición en el mes de junio de la exitosa serie de televisión «V», la cual va a tener edición en DVD y se incluirán la primera miniserie y la segunda parte denominada «V: The Final Battle».



Shaft: ¿algún problema?

> Al parecer el DVD de «Shaft» parece tener problemas de reproducción en la **PS2** al detenerse tras las primeras imágenes de la presentación. Según hemos podido comprobar, y tal como nos ha confirmado su distribuidora **Filmax,** la película no tiene ningún problema y se reproduce sin problemas en la mayoría de **PS2.** Al parecer el problema se reduce a algunas de las primeras remesas de consolas que llegaron a nuestro país y que se muestran totalmente inoperativas con este título.

Breves

> Últimamente la industria cinematográfica y algunos directores, están empezando a tomar en cuenta la salida comercial de sus películas en DVD y es por ello que planifican ya en el rodaje algunos aspectos que verán la luz en nuestro televisor y lejos de la sala de cine. Este es el caso de **Tim Burton,** que rodará cinco finales diferentes para su remake de *El Planeta de los Simios* pensando especialmente en su edición en DVD.

> El lanzamiento del pack de **Oliver Stone** ha sido anulado según nos ha confirmado **Warner.** Por otro lado la misma compañía ha anunciado el lanzamiento de un pack **Pokemon** (que incluye las dos películas), destinado al público más infantil. También se espera con mucha expectación el lanzamiento de *2001: Una Odisea en el Espacio. Edición Especial,* prevista inicialmente para junio.

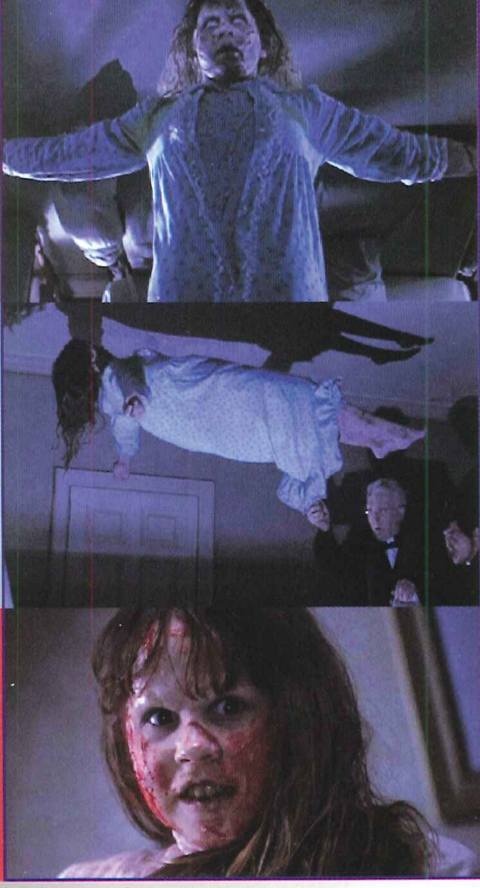
> **Lauren** ha incluido con el DVD de *U-571* un divertido juego de "hundir la flota" para llenar aún más nuestros ratos de ocio. Una buena y curiosa iniciativa para ofrecernos más ocio con un clásico de los juegos de mesa.

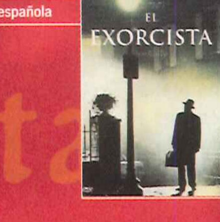
El Exorcista

Edición 25 Aniversario Vs. Edición Montaje del Director

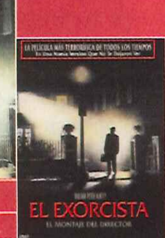
[Alan Smithee]
[Dr. Furter]

Nominada a diez Oscars de la Academia de Hollywood (de los que tan sólo le fueron otorgados dos: el de mejor sonido y el de mejor guión adaptado), basada en el best-seller de **William Peter Blatty** (él mismo adaptó su novela a guión cinematográfico) y dirigida por **William Friedkin**, *El Exorcista* fue uno de los filmes más impactantes, explícitos y crudos de la década de los 70 (muchos la consideran la mejor película de terror jamás filmada). Y precisamente debido a eso (pese a que en su día la película sólo fuera calificada como R), el montaje original recibió númerosos cortes para su exhibición en las salas de todo el mundo. Este mismo montaje fue el utilizado en 1998 por la **Warner** para su lanzamiento en DVD (zona 1), aprovechando el 25 aniversario de la película.





El Exorcista: primera edición española



El Exorcista: el montaje del director



Imágenes del montaje del director y eleminadas originalmente: la mismísima cara del demonio aparece de forma subliminal y la famosa y escalofriante escena del descenso de las escaleras («spiderwalk»).



Dicha edición contenía un completísimo documental realizado con del 25 aniversario de la película, que contenía escenas cortadas del filme comentadas por el director, entre las que se encuentra la famosa «Spiderwalk» (el paso de la araña) en la que la pequeña Reagan (**Linda Blair**) caminaba escaleras abajo como un arácnido atancado a su madre (**Ellen Burstin**) y a su asistente Sharon (**Kitty Winn**). Este documental está editado en vídeo (en España) como extra en la edición de *El Exorcista,* 75 aniversario de la Warner. La edición 25 aniversario también contenía los comentarios del director, una presentación y varios tráilers.

Hasta el momento, en España sólo hay 2 ediciones de *El Exorcista*. La primera se editó el año pasado y como único extra contiene una pequeña presentacion de la película por parte de **William Friedklim.** De esta edición sólo se podía destacar el sonido, ya que éste estaba en 5.1. Muchos de los seguidores de la película se sintieron decepcionados con esta edición porque no tenía absolutamente nada que ver con la edición del 25 aniversario de la edicion americana.

Actualmente se ha realizado una edición conocida como la del montaje del director. Ésta, además de contener las escenas eliminadas y escenas retocadas con efectos especiales, contiene los comentarios del director (SIN SUBTÍTULAR), tráilers, spots y anuncios de radio. TODOS SIN SUBTITULAR.

La edición del director se presenta con un menú fijo, igual que la edición anterior, pero dicho menú contiene unos muy buenos efectos sonoros. La selección de capítulos en ambos DVDs es fija y, si comparamos, la imagen de la nueva edición es superior, ya que la otra presentaba cierta suciedad a lo largo de toda de la película. Ahora, esta suciedad ha sido limpiada y el sonido ha sido mejorado subtancialmente, añadiéndole una nueva pista de sonido que convirte el 5.1 de la primera en un 5.1 EX.

En ambas ediciones el sonido añadido correspode a la parte de la banda sonora, a efectos de voz ambiente y efectos sonoros (ruidos creando atmósfera). Estos efectos sonoros están realmente logrados en la nueva edición, para la que se ha vuelto a doblar toda la película, aunque seguimos prefiriendo el doblaje original.







Dinosur

Un mundo perdido [B-SI]

a descubrir tras la cámara

Dinosaur (Collector's Edition), 2000
Directores: Eric Leighton y Ralph Zondag
Actores: D.B Sweeney, Alfre Woodard (voces)
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Imagen: 1.85:1
Sonido: mono
Subtítulos: inglés

Con esta lujosísima edición, **Disney** se erige sin discusión alguna en la compañía que mayor atención confiere a sus ediciones en formato DVD. Sus recientes ediciones de *Toy Story 1* y *2*, *Fantasía* y, sobre todo, *Pesadilla antes de Navidad,* avalan que no es el azar, sino un elevado nivel de compromiso el que esta compañía ha decidido otorgar al nuevo pero ya consolidado formato. Estas extraordinarias ediciones no son exclusivas de zona 1, ya que en determinados países de zona 2, entre ellos Inglaterra y Bélgica, por citar algunos conocidos, también ven la luz este tipo de ediciones. Por desgracia, en España no sucede lo mismo; desconocemos el motivo por el cual sólo podemos disfrutar -es un decir- de las ediciones normales. Esperemos que, en breve, España también siga el ejemplo de estos países y ofrezca al aficionado la posibilidad de poder elegir entre una edición normal y otra rebosante de extras.

Dinosaur no es en absoluto una gran película. Es más, parece un remendo de un título de animación procedente de la extinta factoría **Amblin** titulado *En Busca del Valle Encantado.* La aportación de **Disney** al mundo cretácico es más bien simplona, y poco les ha importado cuanto contaban. En este caso se han visto desbordados por la técnica y apenas han prestado atención a la historia, lo que es una lástima, ya que han dejado pasar la interesante posibilidad de llevar a cabo una gran película. ¿Acaso no hubiera sido más interesante recurrir a unos agudos guionistas? A pesar de todo, nadie podrá olvidar nunca el magnífico prólogo que **Disney,** muy sabia ella, utilizó para promocionar la película, como tiempo atrás hiciera con *El rey león* y su espléndido «Circle Of Life», conocido aquí por «El ciclo sin fin» (un servidor todavía se estira los pelos pensando en estas traducciones...).

La presente edición ofrece una calidad de imagen magnífica y el sonido, sin duda, es lo más destacable, con una indescriptiblemente maravillosa pista de audio en DTS que nos permite disfrutar de la excelente partitura de **James Newton Howard** y los siempre efectivos coros y arreglos del simpático **Lebo M.** En los dos discos se incluyen infinidad de extras, desde juegos para los más pequeños, donde pueden emular las aventuras de Aladar y sus compañeros, a los fantásticos documentales de producción y concepción del filme, muchos de ellos accesibles directamente desde la película. Escenas inéditas, comentarios de los directores, final alternativo, entrevistas con el compositor, análisis de mezclas de audio, proceso de renderizado, tráilers y mucho, mucho más, están presentes en esta imprescindible edición.







El amor y las situaciones dramáticas: un contraste que Disney explota a la perfección.

What Lies Beneath

Tras la sombra de Hitchcock

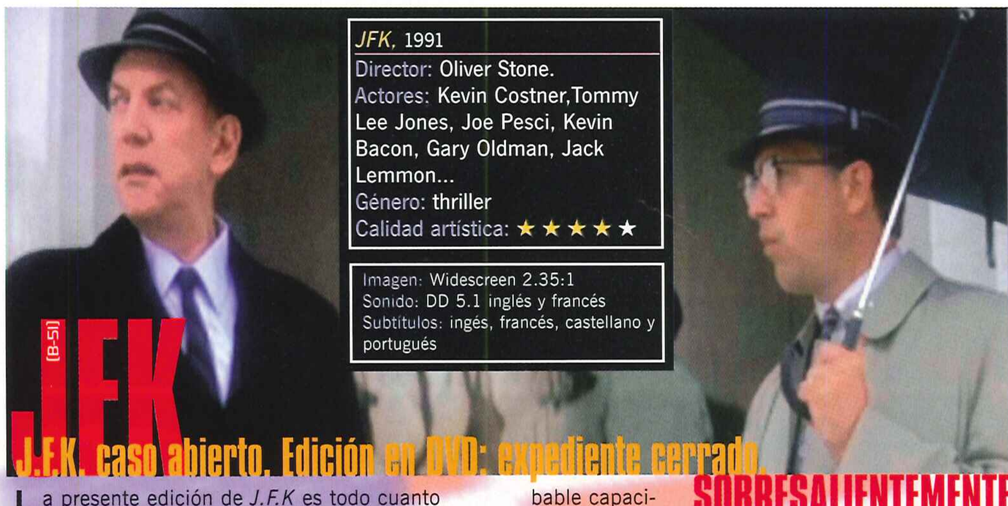
[B-5I]

What Lies Beneath, 2000
Director Robert Zemeckis
Actores Harrison Ford, Michelle Pfeiffer, Diana Scarwid
Genero suspense
Calidad artistica ★★★★★

Imagen 2.35:1
Sonido DTS/Dolby 5.1
Subtitulos ingles y frances

Este entretenido filme, rodado en el intervalo de tiempo en que **Tom Hanks** se las tenía para recuperar un cuerpo estilizado y proseguir así el rodaje de *Náufrago* a las órdenes del Sr. **Zemeckis,** es una distracción altamente efectiva, perpetrada a mayor gloria de la pareja **Pfeiffer-Ford,** quienes cumplen muy bien con sus respectivos papeles. **Pfeiffer** se erige en el hilo conductor de la historia y **Ford** se ve relegado más bien a ser el típico secundario de lujo que cobra -aparte de un suculento cheque, por supuesto- cierta relevancia en el último segmento del filme, el más efectista de todos, pero no por ello menos interesante y, por supuesto, nada aborrecible, como tildaron ciertos críticos.

No es una película para tomarse en serio, es una broma, un juego, y logra su objetivo: distraer. Y por supuesto, lo más importante: nos permite disfrutar de un despliegue visual extraordinario -no hay que olvidar que **Zemeckis** es un mago en esto. La edición no se caracteriza por contener una gran galería de extras, pero los que ofrece son de enorme interés. De nuevo contamos con una pista de audio con los comentarios, no sólo de **Zemeckis,** como reza la contraportada, sino también de los productores. Además -**Zemeckis** ya es un gato viejo en esto- en *Contact* ya disfrutamos de sus amenos comentarios. La calidad de imagen y sonido son las habituales de la Casa **Dreamworks,** o sea, geniales. El DVD, presentado en un maravilloso 2.35:1, también incluye tres pistas de audio,: una en DTS, otra en Dolby Digital 5.1 y, finalmente, una tercera en Dolby Surround 2.0 que incluye los comentarios, así como subtítulos en inglés y francés. Del excelente sonido se beneficia sin duda el pseudo homenaje musical que el Sr. **Silvestri,** habitual colaborador del director, realiza de la obra de **Herrmann** y, en concreto, de la que éste hiciera para el maestro **Hitchcock.** También se incluyen los abominables tráilers del filme -abominables por destripar la historia-, así como un documental sobre el rodaje, con entrevistas a su reparto y equipo técnico. Las habituales fichas biográficas correspondientes al equipo técnico y artístico completan los añadidos de la presente edición. En definitiva, se trata de un DVD bastante completo y con una presentación magnífica, con unos bellos menús animados y muy claros.



JFK, 1991
Director: Oliver Stone.
Actores: Kevin Costner, Tommy Lee Jones, Joe Pesci, Kevin Bacon, Gary Oldman, Jack Lemmon...
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Imagen: Widescreen 2.35:1
Sonido: DD 5.1 inglés y francés
Subtitulos: ingés, francés, castellano y portugués

JFK

[B-5I]

J.F.K. caso abierto. Edición en DVD: expediente cerrado. SOBRESALIENTEMENTE

La presente edición de *J.F.K* es todo cuanto cualquier devoto de esta magnífica película podría desear. El maravilloso trabajo del director de fotografía **Robert Richardson** ha sido presentado en todo su esplendor en un colosal 2.35:1 y el sonido fluye en un extremadamente nítido Dolby Digital 5.1, que nos deleita con la bella partitura del siempre efectivo **John Williams.** Es precisamente a este gran compositor a quién el Sr. **Oliver Stone** dirige los primeros comentarios en una de las más interesantes ediciones comentadas que han visto la luz hasta la fecha. El único inconveniente es la ausencia de subtitulado de la inacabable capacidad oratoria de este caballero del séptimo arte.

Esta impresionante edición pertenece a la «Oliver Stone Collection», un maravilloso pack que afortunadamente también se vende de forma individual, y es especial precisamente por eso, por contener el más profundo análisis hecho por el propio autor de toda su obra. Sería de desear que autores como **Spielberg, Coppola, Scorsese, DePalma** o **Lynch** hicieran tres cuartos de lo mismo (**Coppola** ya ha hecho sus primeros pinitos en *La conversación,* y habrá que ver qué sucede cuando **Paramount,** poco proclive a ediciones majestuosas, decida atacar de una vez por todas la trilogía de *El Padrino*).

La edición está constituida por dos DVDs: en el primero se incluye la película, y en su versión extendida (existente ya en el mercado en VHS), conteniendo 17 minutos más de metraje. En el mismo menú de selección de capítulos se nos informa de aquellos pasajes que incluyen nuevas escenas. El segundo disco encontramos más *J.F.K.* Casi una hora más de metraje incluido, y nuevamente el Sr. **Stone** comenta todo cuanto acontece, aunque la visión del material inédito puede ser disfrutada también sin los comentarios. Para terminar, podemos ver un documental titulado «Los Nuevos Documentos» y «Conociendo al Sr. X: El perfil y los pensamientos de Fletcher Prouty», con una calidad de imagen deplorable. Todo en esta edición es de agradecer, y sólo existen dos inconvenientes: los menús son muy simplones y la inclusión del segundo DVD en la caja resulta impresentable: **Warner** debiera haber recorrido a otro tipo de embalaje.



U-571
A la caza del submarino

[Alan Smithee]

U-571, 2000
Director: Jonathan Mostow
Actores: Mathew McConaughey, Bill Pastón, Harvey Keitel, Jon Bon Jovi
Distribución: Lauren
Género: bélica
Calidad artística: ★★★★★

Después de que **Steven Spielberg** sorprendiese a todo el mundo con la impresionante *Salvar al soldado Ryan,* se puso muy de moda hacer películas sobre la Segunda Guerra Mundial. *U-571* nos lleva al año 1942, cuando el ejército aliado intenta conseguir la máquina de comunicaciones cifradas alemanas, la «Enigma». Para ello, los aliados tendrán que hacerse pasar por nazis, introduciéndose en el submarino alemán.

U-571 es el mejor DVD editado por **Lauren** hasta la fecha, ya que ha puesto todo su empeño en él: es el primero que cuenta con 2 discos, y también el primero que dispone de sonido DTS.

En el primer disco nos encontramos la película. El menú principal es animado y contiene efectos sonoros en 5.1. El DVD está separado en 20 capítulos animados, con la banda sonora de fondo. Las transiciones de un menú a otro son rápidas, y todos ellos están muy elaborados de acuerdo con la estética de la película. Este primer DVD contiene, además, los comentarios del escritor y director **Jonathan Rostow** (se nos da la opción de escucharlos en v.o. o doblados), quien nos cuenta de dónde surgió la idea, cómo y por qué eligió a los actores, y también nos detalla los aspectos técnicos e históricos que rodean al filme, demostrando durante toda la explicación ser un gran orador.

En el segundo disco tenemos el grueso de los extras. Para empezar, el menú -diferente al del primer disco- es animado y también contiene efectos sonoros. Está separado en 7 apartados, el primero de los cuales, llamado promoción, contiene el tráiler (en castellano, catalán e inglés) y 8 spots (2 en castellano, 1 en catalán y 5 en inglés).

En el segundo apartado podemos encontrar entrevistas realizadas por el director para documentarse sobre la Segunda Guerra Mundial incluyendo. También están disponibles entrevistas a **Matthew McConaughey, Bill Paxton, Jon Bon Jovi** y al propio **Jonathan Rostow.** En el tercer y más completo de los apartados encontramos 6 reportajes: «Making off» (subtitulado); «Construyendo el U-571» (subtitulado); 12 minutos de imágenes del rodaje (subtitulado); «Descifrar el código Enigma» (subtitulado), donde se explica el funcionamiento de la máquina codificadora; «Captura del U-505» en plan NODO americano, donde se nos muestra la captura del submarino; «el robo del Enigma: diferentes artículos escritos en castellano que nos describen el robo de una máquina Enigma, las diferentes posibles causas del robo, etc.

En el resto de los apartados encontraremos las fichas técnica y artística, filmografías y diferentes carátulas de películas recomendadas por **Lauren.**

HOT PLAY2DVD

ficha técnica

Imagen: 2.35:1 compatible 16:9
Sonido: 5.1 y DTS inglés, castellano, catalán
Subtitulos: castellano e inglés

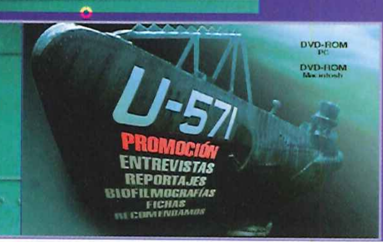
imagen 9
El máster utilizado por Lauren es de muy buena calidad: limpio, sin imperfecciones, con un buen contraste en las escenas nocturnas y oscuras.

sonido 9,5
En la película abundan numerosas escenas con unos efectos sonoros contundentes, que se podrán apreciar tanto en 5.1 como en DTS. Excelente.

extras 9,5
El DVD contiene una gran cantidad de extras, logrando una auténtica edición de coleccionista. Para colmo nos dan la opción de poder escuchar los comentarios doblados o en versión original.

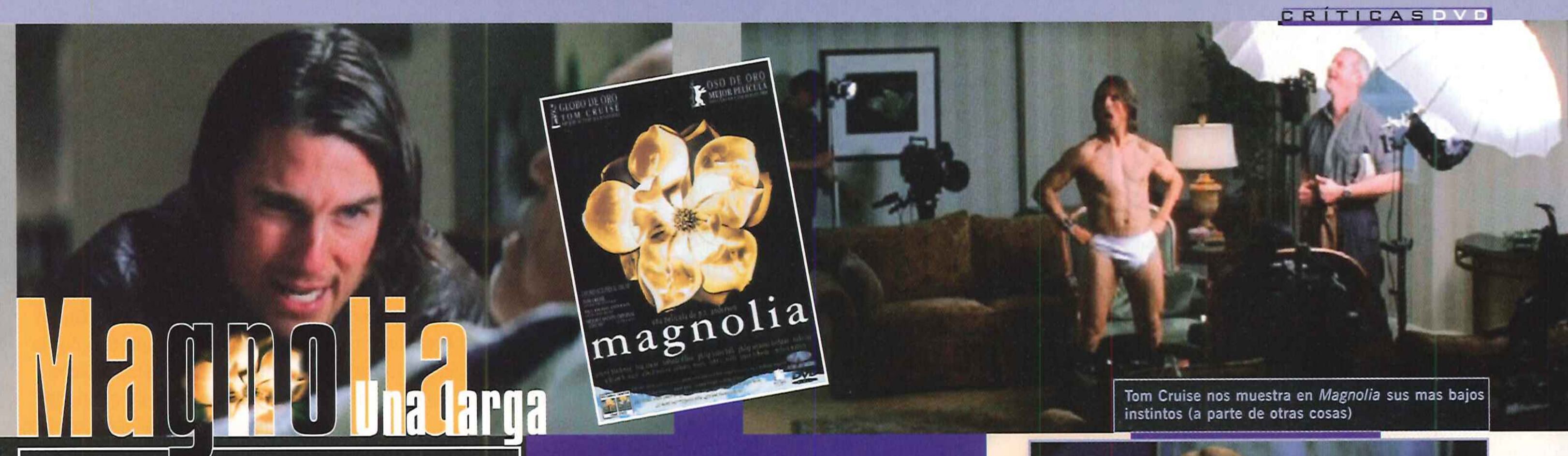
28º






McConaughey, interpreta a un joven oficial que se verá obligado a asumir el mando de un submarino


Preparando el asalto al U-571. Misión: conseguir la «Enigma»



Tom Cruise nos muestra en *Magnolia* sus mas bajos instintos (a parte de otras cosas)

Magnolia

Una larga historia con sorpresa incluida

Magnolia, 2000
Director: P. T. Anderson
Actores: Tom Cruise, Julianne Moore, Jason Robards, William H. Macy, Philip Seymore Hoffman
Distribución: Columbia
Género: Drama Coral
Calidad artística: ★★★★★

[Kunda]

Aunque las comparaciones siempre son odiosas, hay que reconocer que *Magnolia* nos recuerda inevitablemente a ese filme que **Robert Altman** dirigió en 1993 y que en castellano se tituló *Vidas Cruzadas.* Pues bien. Bajo la misma premisa (película coral, con personajes que se cruzan constantemente en pantalla, pese a no tener una relación aparente), **Paul Thomas Anderson** (*Boogie Nights*) construye una única pero poliédrica historia que se ubica en el Valle de San Fernando, en California. **Anderson** cuenta en este filme con un impresionante elenco de actores, en el que sobresale **Tom Cruise** en un papel prácticamente indescriptible y por el que mereció una nominación al Oscar y el Globo de Oro al mejor actor secundario. Y es que si algo destaca en este larguísimo filme (que cuenta con un excesivo metraje de tres horas) es la notable interpretación de todo el equipo artístico, desde **Julianne Moore** hasta **Jason Robards**, en papeles de personajes que se encuentran al límite del sufrimiento, de la vida, del amor, del odio. Porque, como canta **Aimee Mann** al final de la película, todos ellos necesitan que alguien les salve de su soledad.

Magnolia cuenta con un guión interesante, aunque algunos personajes son más verosímiles que otros, y una dirección que apuesta por el movimiento constante. **Anderson** recorre la ciudad con la cámara para contar y cruzar cada historia, y el montaje, dinámico, apoya esta idea de círculo en el que todo vuelve a encontrarse. Hasta que algo inesperado sucede...

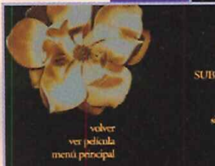
El DVD español se presenta en una caja con dos discos, lo que ya nos hace presagiar la cantidad de extras que encontraremos. El primer disco sólo contiene la película, con la posibilidad de elegir el audio en castellano 5.1 o inglés 5.1. El menú es de lo más sencillo y fácil de manejar.

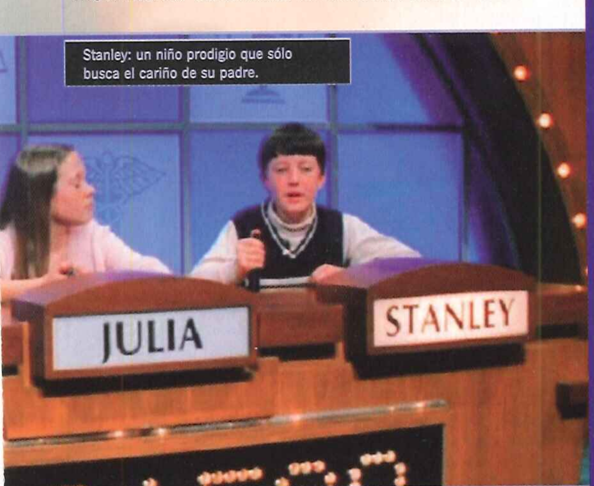
El segundo disco nos depara algunas novedades. Pese a que en la contraportada se indica cuáles son los extras, nos llevaremos una sorpresa al visualizar el menú. En primer lugar, podemos optar por ver las «Barras de color», que esconden algunas tomas falsas del rodaje de la película. No seáis impacientes, esperad unos veinte segundos y veréis. Después también tenemos la opción de ver el «Seminario de Frank Mackey» y el «Infocomercial Frank Mackey», y hay que reconocer que ninguno de los dos tiene desperdicio, ya que permiten «disfrutar» al máximo del radical discurso del personaje que interpreta **Tom Cruise,** y que completa lo que hemos podido ver en la película.

El personaje de Julianne Moore está dominado por la histeria









Stanley: un niño prodigio que sólo busca el cariño de su padre.

ficha técnica

Imagen: 2:35 compatible 16:9
Sonido: 5.1 inglés y castellano
Subtitulos: inglés y castellano

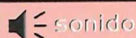
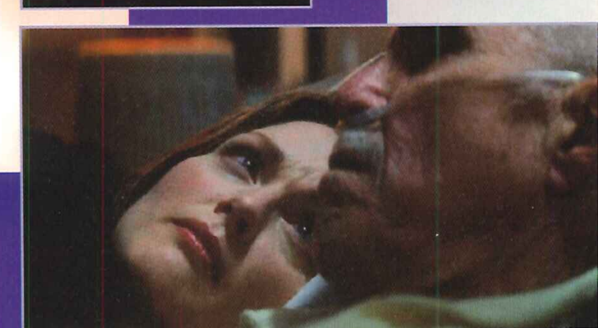




imagen 8,5
La imagen es nítida, la dirección de fotografía es muy buena y el DVD permite disfrutar de todo ello.

sonido 7
*Ojo con la música de **Aimee Mann**, ya que muchas veces se impone por encima de las voces de los actores. Hay que controlarla. Buena banda sonora original de **Jon Brion.***

extras 8
Podemos disfrutar de escenas inéditas, tomas falsas, un interesante (y largo) documental y diferentes tráilers y spots. No está mal, ¿no?



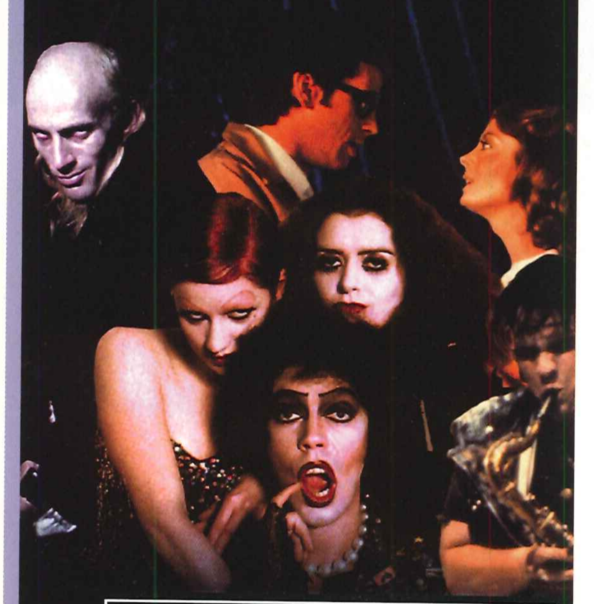
Cabe destacar también el laaaargo «Diario documental» (una hora y cuarto) que, a modo de «making off» cronológico, recoge los momentos más importantes de la realización del filme: desde la pre-producción hasta el momento en que **Anderson** recoge el Oso de Oro a la mejor película del Festival de Berlín del 2000. Un trabajo documental que, como el resto de extras, está perfectamente subtitulado al castellano. Para completar este apartado, tenemos los ya clásicos extras: un teaser, el tráiler español, spots de TV (uno de ellos inédito) y el videoclip de **Aimee Mann** y su tema «Save me», que también fue nominado al Oscar.

The Rocky Horror Picture Show

HOT PLAY DVD

¡Por primera vez llega a España la reina indiscutible de las películas de culto en VHS y DVD!

[Dr. Furter]



DVD presentado en aspecto 1.66:11 anamórfico remasterizado digitalmente mediante THX y con audio Dolby 5.1, en una edición doble cargada de jugosos extras que rinden tributo al venticinco aniversario de *The Rocky Horror Picture Show.* El primer disco contiene comentarios a cargo de dos de sus interpretes, **Richard O'Brien** y **Patricia Quinn,** una pista de audio con la participación del público, el «Participation Prompter» (subtítulo que nos indica las instrucciones de participación durante el filme, pero que desactivará los subtítulos en español e inglés) y la opción «Experiencia Teatral», que nos llevará a una sala en la que se proyecta el filme durante una de sus animadas sesiones. El segundo disco incluye escenas inéditas, el VH1 Pop-up Video del número musical «Hot Pattotie», Un Show Doble de «Rocky» (documental sobre el filme y sus seguidores), final incorrecto (durante los primeros pases de la película, algunas copias fueron indebidamente montadas con la imagen del número musical «Superheroes» y el audio del Criminólogo encima), créditos finales alternativos, el número musical eliminado de la copia final del film «Once in a While» (el DVD de Zona 1 también incluye «Superheroes»), tráilers originales, karaoke de las canciones «Touch-a Touch-a Touch- a Touch Me» y «Sweet Transvestite», además de entrevistas con **Susan Sarandon, Richard O'Brien, Patricia Quinn** y **Meatloaf,** extraídas del especial preparado por la cadena músical VH1. Aunque completo, se echan en falta los divertidos y logrados menús animados del primer disco presentados por unos lascivos labios rojos (es una lástima que sus comentarios no hayan sido doblados al castellano).

Pequeñas diferencias ente Z1 y Z2

Pese a ser una edición de todo lujo (sobre todo teniendo en cuenta que el filme es bastante desconocido en nuestro país), existen algunas carencias respecto a la edición de Zona 1: dicha edición ofrecía la película en sus dos montajes (el yanqui y el británico) más un extra escondido que mostraba la primera parte en blanco y negro (que era la forma en la que originalmente debía empezar el filme). Otras cosas han sido obviadas en la edición de Zona 2, como alguna de las animaciones de los menús o los extras para DVD-ROM. Pero pasando por alto estos pequeños detalles, esta edición es infinitamente superior a su predecesora para el público español, ya que contiene la película y casi todos sus extras subtitulados en castellano (en el DVD de Zona 1 sólo estaba subtitulado el filme en español sudamericano); es una lástima que entre los mencionados subtítulos no se encuentre la divertida participación del público. Para más información, consultad en el número 1 de esta publicación.

The Rocky Horror Picture Show, 1975
Director: Jim Sharman
Actores: Tim Curry, Susan Sarandon, Barry Bostwick, Richard O'Brien, Patricia Quinn, Little Nell, Jonathan Adams, Peter Hinwood, Meatloaf, Charles Gray
Distribución: CBS/Fox Home Video
Género: musical
Calidad artística: ★★★★★

ficha técnica (PLAY DVD)
Imagen: widescreen 1.66:11 remasterizado
Sonido: inglés 5.1 surround
Subtítulos: inglés y castellano

25°


imagen 9
Una gran calidad de imagen conseguida gracias a la restauración del metraje original. A destacar el gran contraste de colores que conserva el espíritu transgresor de la película.


sonido 9
El sonido ha sido remasterizado permitiendo escuchar instrumentos que en la banda sonora original no se podían apreciar.

+ extras 9
Lo mejor del DVD. Desde las entrevistas a los actores más desconocidos hasta la posibilidad de ver la proyección de la película desde una sala de cine. Excelente.

La Tregua
Retorno al hogar

[Alan Smithee]



Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, los nazis abandonaron los campos de concentración dejando vía libre a los presos. La historia de *La tregua* se centra en un grupo de supervivientes de origen italiano que, una vez liberados del horror de **Auschwitz,** deciden volver a su hogar.
Filmax sigue deleitándonos al editar auténticas delicias del cine europeo. La tregua estaba predestinada a editarse solamente en vídeo, y es de agradecer que productoras como la misma **Filmax** o **Manga** se arriesguen editando títulos de estas características, alejados de los circuitos más comerciales.
La tregua es una película sencilla contra la barbarie de la guerra que llega a lo más hondo del ser humano y que no deja indiferente a nadie. La historia, interpretada maravillosamente por **John Turturro,** está llena de dolor y momentos de profunda emoción.
El menú principal, sencillo, acorde con la película, contiene un trozo del delicioso «score» de la banda sonora original. El DVD está separado en 12 escenas, todas ellas animadas y acompañadas - al igual que el menú principal- por la banda sonora de la película.
Como extras, el DVD sólo contiene las fichas técnica y artística, así como un tráiler de la película (doblado al castellano). Seguimos echando de menos algún que otro extra, bien sean entrevistas, comentarios o un «así se hizo».

La Tregua, 1997
Director: Francesco Rosi
Actores: John Turturro, Massimo Ghini
Distribución: Filmax
Género: drama
Calidad artística: ★★★★★



ficha técnica (PLAY DVD)
Imagen: 2,35:1
Sonido: 2.0
Subtítulos: catellano e inglés

15°

imagen 7
El máster utilizado por Filmax es de buena calidad, pero a lo largo de la película se nota cierta suciedad del negativo.

sonido 5
Ambas bandas de sonido están en 2.0, aun así el sonido es de buena calidad y está utilizado de una forma convincente. La tregua no es una película de grandes efectos sonoros.

+ extras 4
El DVD contiene muy pocos, escasísimos extras: las fichas técnicas y artística, así como el tráiler doblado.



60 Segundos

Coches, gasolina y grandes dosis de adrenalina...

[Jokerman]

60 segundos, 2000
Director: Dominic Sena
Actores: Nicolas Cage, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi
Distribución: Buenavista
Género: acción
Calidad artística: ★★★★★

Cada año salen películas de acción, pero hacía tiempo que la industria cinematográfica de **Hollywood** no nos ofrecía una donde los coches fueran los grandes protagonistas de la historia. El título corresponde con el tiempo que tarda un profesional, amigo de lo ajeno, en robar un coche. Pero amigos, no estamos hablando de un Clio, sino de coches de lujo.

60 segundos, realizada bajo la experiencia y el buen hacer del productor **Jerry Bruckheimer,** famoso por tener en su curriculum películas del calibre de *Armaggedon, Enemigo público* y *Con air,* entre otras, es un remake de una película de 1974, *Gone in 60 seconds,* dirigida entonces por **H.B. Halicki.**

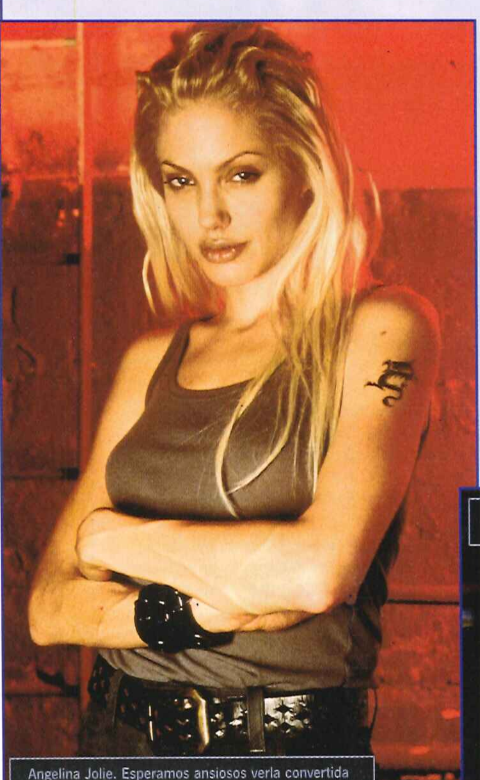
Menphis (**Nicolas Cage**), ex ladrón de coches, tiene que volver a su antiguo oficio por razones personales, reencontrando antiguas sensaciones, amigos, enemigos, coches, novias... toda una vida que pensaba que había dejado atrás. Su objetivo: robar un gran número de coches en una noche, con todo el trabajo de localización que eso conlleva. Todo esto, junto con un reparto de lujo y unos coches para quitar el hipo, hacen que esta película sea imprescindible si te gustan los vehículos de 4 ruedas. Descubriremos coches que llegan a 90 Km/h en primera, según nos explica **Angelina Jolie** en uno de los numerosos documentales que contiene el DVD como extras.

Uno de los grandes problemas que tiene el DVD es la excesiva complejidad en localizar los diferentes bloques de información, ya que es bastante confuso navegar entre los menús, submenús y documentales.

Los extras, de gran calidad, vienen en el formato de documental, excepto un videoclip de **The Cult** con la canción «Painted on my heart», el trailer (en inglés y sin subtítulos en castellano), un pequeño videoclip con escenas de la película, la biografía del director y comentarios del productor.

Los documentales (todos subtitulados al castellano) son «De 0 a 60», donde los protagonistas, el director y el productor nos hablan de la película; «Conducción salvaje», donde los actores nos dan una envidia sana (o no) al ver a los protagonistas en acción, conduciendo esos cochazos. Por último, en «Estrellas en acción» se nos explica la significación de cada personaje, comentado por los mismos actores y actrices, el director y el productor, además de explicarnos por qué se contó con este equipo artístico.

El documental también nos ofrece todo tipo de información extra de la película, muy interesante para su total asimilación.



Angelina Jolie. Esperamos ansiosos verla convertida próximamente en Lara Croft.



Memphis se verá obligado a recuperar su ganzúa para salvar el pellejo de su hermano.



Intercalado entre sus documentales, vemos también cómo se hicieron algunas escenas. Es de agraceder que casi todo el material esté traducido al castellano, tanto los extras como los textos de los diferentes menús, siendo éste bastante animado y fácil de manejar.

La versión americana del DVD es prácticamente igual que la versión que se ha distribuido en zona 2, por lo que parece que, por suerte, últimamente las distribuidoras se están decantando por editar en nuestro país el mismo material que allí.

ficha técnica

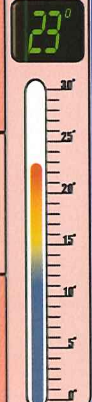
Imagen: 2,35:1
Sonido: 5.1 inglés y castellano, 2.0 checo y húngaro
Subtítulos: inglés, portugués, castellano, checo y húngaro

23°

imagen 8
De una gran calidad, aprovechando al máximo las posibilidades que nos proporciona el formato digital para disfrutar de todos los detalles visuales de esta espectacular película de acción.

sonido 8
Mantiene el nivel de la imagen, pero cuidado al poner el volumen en las persecuciones, ya que si lo ponéis muy alto acabaréis despeinados.

extras 7
Una gran catidad de extras, pero el menú no acaba de estar bien estructurado y puede parecer confuso, a la hora de acceder a todas las opciones.





[Xasvi]

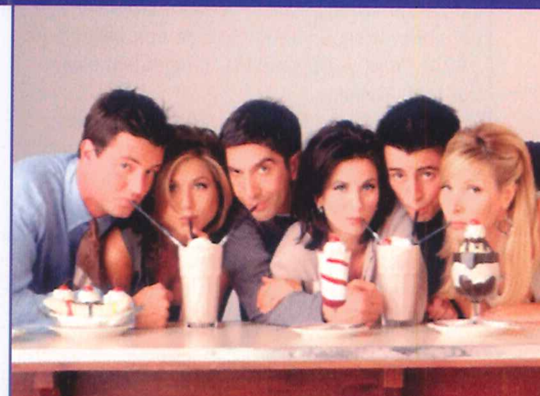
Friends

Smelly cat, smelly cat, what are they feeding you?

Friends, (1994-?)
Director: Varios
Actores: Jennifer Aniston, Courteney Cox, Lisa Kudrow, Matt LeBlanc, Matthew Perry, David Schwimmer
Distribución: Warner
Género: comedia
Calidad artística: ★★★★★

Por fin se edita en nuestro país la primera temporada de la que ya es una serie de TV mítica e histórica. Las aventuras y desventuras de Rachel, Monica, Phoebe, Joey, Chandler y Ross en la ciudad de Nueva York se puede considerar ya un nuevo clásico de la pequeña pantalla. Además, la serie ha sido el trampolín para el salto de sus intérpretes a la gran pantalla, con fortuna desigual, todo hay que decirlo.
En muchas ocasiones se dice aquello de «la espera mereció la pena». Lamentablemente no podemos aplicarlo a este caso, ya que la presente edición se nos antoja decepcionante.
El pack que aquí comentado se compone de 4 DVDs de unos 132 min. de duración cada uno. Cada DVD contiene seis episodios, completando así los 24 episodios correspondientes a la primera temporada. Además, en cada DVD se incluye el divertido vídeo musical «I'll Be There For You» con los seis protagonistas mezclándose con el grupo intérprete, **The Rembrandts.** Lo que ocurre es que incluir el vídeo en cada DVD del pack es una tontería. También podríamos pensar que repetirlo cuatro veces es malgastar espacio, pero ¿habrían usado el espacio sobrante para incluir algún otro extra? Pues no. Porque excepto el vídeo musical, esta edición no contiene ni un solo extra.
Además, como hemos dicho, cada DVD tiene unos 132 min. de duración. Teniendo en cuenta que un DVD puede contener aproximadamente el doble de minutaje, parece lógico pensar que este hecho es una táctica para encarecer el producto. Y, por si fuera poco, cada DVD esta grabado ia doble cara! Cada tres episodios, has de levantarte para cambiar de cara el DVD. Lamentable.
En otro orden de cosas, los menús son estáticos y mudos y cada episodio está almacenado en forma de título, no de capítulo.
El hecho de ser una producción televisiva limita las posibilidades de audio, en este caso un correcto estéreo. La imagen también adolece de este hecho, aunque es buena en líneas generales. Quizá el mayor aliciente sea el poder escuchar las voces originales de los actores (y afortunadamente, con la opción de incluir el subtitulado castellano).
Para acabar de redondear el tema, el pack ha sido editado bastante tarde en relación a otros países. Además, nos tenemos que conformar con «disfrutar» de la primera temporada de la serie, a diferencia de nuestros vecinos franceses, que ya han editado las seis primeras. Una recomendación: si no queréis esperar, podéis pedir las cinco primeras temporadas a cualquier proveedor galo, ya que éstas contienen el doblaje y subtitulado español (no así la sexta). Un toque de atención a los responsables de **Warner España.**

«En muchas ocasiones se dice aquello de "la espera mereció la pena". Lamentablemente no podemos aplicarlo a este caso...» F·R·I·E·N·D·S





PLAY DVD

ficha técnica

Imagen: 1,33:1 , 4:3
Sonido: estéreo: castellano, inglés, alemán, francés. mono: italiano.
Subtítulos: inglés, castellano, francés, italiano, alemán, griego, búlgaro...

imagen 6,5
Buena, teniendo en cuenta que es una producción televisiva, aunque los bordes son poco definidos.

sonido 6
Limitado a las características de la serie: un estéreo correcto sin más, pero algo saturado de graves (cosa que ya pasaba en su pase televisivo).

extras 1
La verdad es que una serie de culto como ***Friends*** *merecía bastante más que un vídeo musical repetido cuatro veces. Pues nosotros también repetiremos cuatro veces: mal, mal, mal y mal.*

13,5



Los demonios de la noche

El cazador cazado

[Bullseye]

Los demonios de la noche, 1996
Director: Stephen Hopkins
Actores: Val Kilmer, Michael Douglas
Distribución: Paramount
Género: aventuras
Calidad artística: ★★★★★

The ghost and the darkness (El fantasma y la oscuridad), título original del filme, representa la eterna lucha entre el hombre y las fuerzas de la naturaleza. Toda Europa se encuentra en plena carrera por finalizar una línea ferroviaria que cruce el continente africano. John Patterson (**Val Kilmer**), un experto ingeniero con la misión de construir un puente sobre el río Tsavo, y Remington (**Michael Douglas**), un cazador profesional, serán los encargados de frenar una ola de muertes provocadas por un par de leones que matan por placer.

La película goza de un buen trabajo de dirección de **Stephen Hopkins**, rememorando algunos planos vistos en *Tiburón* (con la que tiene bastantes parecidos), sobre un guión de la mano de **William Goldman** (*Todos los hombres del presidente, Dos hombres y un destino*).

El DVD cuenta con unos increíbles efectos de sonido 5.1 (por los que ya ganó una Oscar en 1997), tanto en la versión española como en la inglesa, y está repleto de subtítulos en múltiples idiomas. Por desgracia, los extras son más bien escasos y el menú deja bastante que desear al no contar con animaciones ni transición alguna.

ficha técnica (playDVD)

Imagen: 2.35:1 (panorámica anamórfica)
Sonido: 5.1 inglés y castellano
Subtítulos: inglés para sordos, inglés, árabe, danés, holandés, finlandés, noruego, portugués, castellano y sueco

19,5°

imagen 8

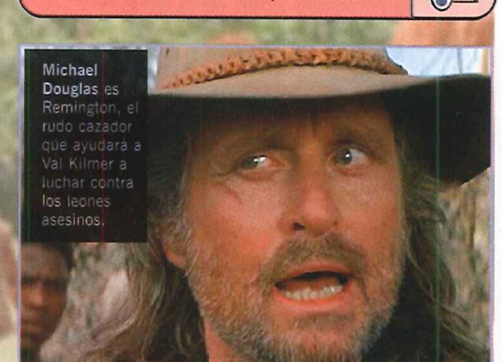
La imagen es excelente, muy definida incluso en las escenas nocturnas, y cuenta con unos colores cálidos muy contrastados. No se aprecia grano y, con la salvedad de una ligera pausa, no hay defectos de compresión.

sonido 8,5

La magnífica banda sonora del film compuesta por Jerry Goldsmith se acentúa por unos increíbles efectos en 5.1 que restituyen los ambientes con todo lujo de detalles.

extras 3

El punto débil del DVD. Solamente cuenta con el tráiler original que se pasó en las salas de cine. Se echan en falta los comentarios del director y del reparto, notas de producción, una galería de imágenes o incluso un documental sobre la historia en la que se basa el film.


Michael Douglas es Remington, el rudo cazador que ayudará a Val Kilmer a luchar contra los leones asesinos.

Hellraiser

Una edición angustiante

[Bullseye]

Hellraiser, 1987
Director: Clive Barker
Actores: Andrew Robinson, Clare Higgins, Ashley Laurence, Sean Chapman
Distribución: Filmax
Género: terror
Calidad artística: ★★★★★



Frank Cotton estaba obsesionado con la idea de conseguir el placer definitivo. Lo encontró de la mano de un pequeño cubo que abría las puertas del cielo y del infierno, aunque el precio que pagó por él fue demasiado elevado. Desgarrado y olvidado, descansa entre los tablones del ático donde Julia y su hermano acaban de mudarse. La sangre de una herida lo despierta y lo regenera. Aún débil necesita la ayuda de Julia, su cómplice y amante, para abastecerle de víctimas y huir de la maldición de los Cenobitas, seres conocidos por muchos como ángeles o demonios.

En su estreno como director, **Clive Barker** (*Razas de noche, El señor de las ilusiones*) nos presenta una película donde el placer y el dolor están inseparablemente unidos.

Basada en el relato **The Hellbound Heart**, escrito por el mismo **Barker**, *Hellraiser* está llamado a convertirse en uno de los estandartes del cine de terror.

La edición en zona 2 de *Hellraiser* sufre de las mismas deficiencias que su homóloga americana. La imagen deja bastante que desear; los colores han perdido la fuerza de antaño y se aprecian puntuales saturaciones del color. Los extras son preocupantemente escasos al incluirse únicamente la ficha artística del reparto y una filmografía del director. En contrapartida, el sonido estéreo es de alta calidad, escuchándose claramente hasta el chirriar de las cadena.

ficha técnica (playDVD)

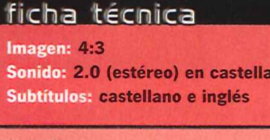


Imagen: 4:3
Sonido: 2.0 (estéreo) en castellano e inglés
Subtítulos: castellano e inglés

15°

imagen 5

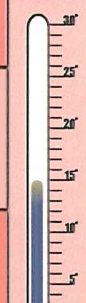
La imagen es demasiado oscura y no se distinguen los detalles con suficiente claridad. En determinados planos la saturación del color es excesiva. El resto del metraje brilla por la ausencia de grano.

sonido 7

Aunque para ser una pista estéreo el sonido es excelente, aquellos que dispongan de un buen equipo para la reproducción de sonido envolvente se van a quedar con las ganas de más calidad.

extras 3

Falta absoluta y rotunda de extras. Aunque los menús y accesos directos a escenas sean animados y que el DVD cuente con la ficha artística y filmografía del director, se echan en falta muchas otras cosas.





El hombre sin sombra, 2000
Director: Paul Verhoeven
Actores: Kevin Bacon, Elisabeth Shue, Josh Brolin
Distribución: Columbia
Género: ciencia ficción
Calidad artística: ★★★★★

[Xasvi]

El Hombre sin Sombra

El Hombre Hueco

Nueva incursión del director **Paul Verhoeven** en el cine de ciencia ficción tras películas como *Robocop, Desafío Total* o *Starship Troopers.* Esta versión libre del clásico *El Hombre Invisible* cuenta cómo un equipo de jóvenes científicos trabaja en el desarrollo de un compuesto químico que permite la invisibilidad. El director del proyecto engañará al Pentágono para ser él quien realice el experimento.

El filme cuenta con unos excelentes efectos especiales, pero la previsible desviación del argumento hacia el «psicópata perseguidor» provoca que nos encontremos ante un largometraje cargado de todos los tópicos posibles.

Centrándonos en el DVD, hay que quitarse el sombrero ante la excelente edición que nos brinda **Columbia.** Los menús son animados y los acompaña la música del filme. En concreto, el principal se muestra como una suerte de cadena de ADN en movimiento continuo de la que cuelgan burbujas con las opciones del menú.



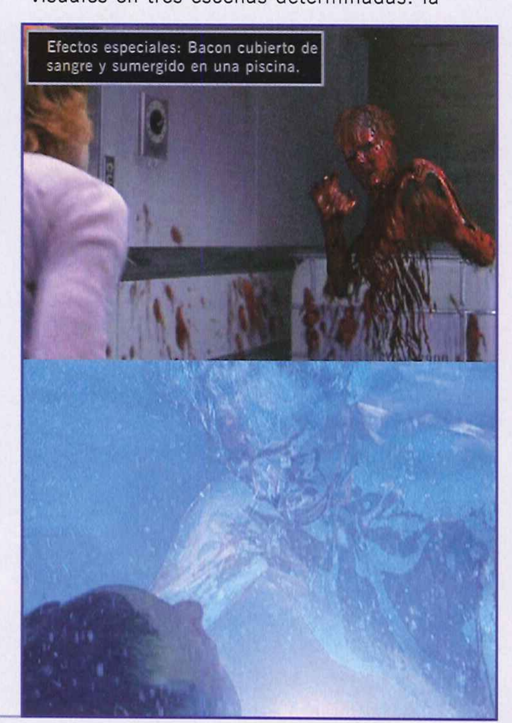
Como primera opción de extras tenemos dos pistas de comentarios. Una con la participación de **Paul Verhoeven, Kevin Bacon** y el guionista **Andrew Marlowe,** y la otra con los comentarios del compositor **Jerry Goldsmith,** que además incluye la banda sonora original aislada. La primera de ellas no es demasiado interesante y está construida en forma de preguntas que se hacen entre los tres, aunque la intrascendencia del filme anula el interés que los comentarios puedan aportar. La segunda es mucho más atractiva, sobre todo para los aficionados a la música de cine, con el compositor aportando sus comentarios en los momentos en que no hay música. El problema es que algunas veces los comentarios pisan los últimos o primeros segundos de un tema musical.

Escena cortada de la violación

Tras la opción de ver el documental «El Hombre sin Sombra: anatomía de un thriller», demasiado autopromocional, tenemos un total de 15 mini-reportajes titulados «Desnudando al Hombre Sin Sombra». Reportajes entre bastidores que suman un total de 40 minutos de duración. Es quizá el extra mas interesante de este DVD, y en ellos se nos aportan aspectos concretos de los efectos especiales y del rodaje, tales como el proceso para volver invisible a **Bacon.**

Pero esto no acaba aquí. También tenemos una opción para la comparación de efectos visuales en tres escenas determinadas: la muerte de Kramer, el ataque de los surtidores y la muerte de Sebastián. En estas escenas podemos ver tres secuencias sin tratar digitalmente, con el protagonista vestido con los trajes (cromas) que posteriormente permitían retocar la imagen. En un recuadro inferior aparece la imagen tal y como quedó añadiendo los efectos digitales.

Finalmente, contamos con tres escenas descartadas con comentario del director (la más interesante es la secuencia de la violación, más alargada aquí que la que quedó tras los screenings previos al estreno del filme en las pantallas), el teaser subitulado, el tráiler doblado al castellano y el perfil del reparto (**Paul Verhoeven, Kevin Bacon, Elisabeth Shue** y **Josh Brolin**).


Efectos especiales: Bacon cubierto de sangre y sumergido en una piscina.

playDVD

ficha técnica

Imagen: 1,85:1 , 16:9
Sonido: Dolby Digital 5.1: castellano, inglés
Subtítulos: castellano, inglés, portugués.

imagen 8,5
Excelente, aunque con un ligero grano en algunos planos claros, algo que no desmerece el conjunto.

sonido 9
Estupendo sonido multicanal, que hará nuestras delicias, al tiempo que puede provocar nuestra expulsión del bloque de edificios por culpa de los airados vecinos.

extras 8,5
Excepcionales, tanto por su cantidad como por su calidad. Que aprendan otras productoras, sobre todo aquellas que mutilan los extras en relación a la edición en zona 1.





Star Trek: La última frontera

Estos son los viajes de la nave estelar Enterprise...

(Bullseye)

Star Trek: La última frontera, 1989
Director: William Shatner
Actores: William Shatner, Leonard Nimoy, DeForest Kelley, James Doohan, Walter Koenig, Nichelle Nichols, George Takei
Distribución: Paramount
Género: ciencia-ficción
Calidad artística: ★★★★★

Éste es el segundo trabajo como director de **William Shatner** (Cap. James T. Kirk) y su primero dentro de la saga *Star Trek,* en el que también ejerce el papel de co-guionista. La última frontera representa el anhelo de la civilización, en un paisaje futurista repleto de todos los elementos clásicos del mundo de **Gene Rodenberry,** por encontrar la respuesta que desvele de una vez por todas la existencia de Dios. Bajo esta premisa, Sybok (un hermano de Spock que ha abandonado el camino de la lógica) decide secuestrar la Enterprise y dirigirla hacia el Edén con el fin de fructificar el encuentro entre el hombre y su creador.

Aunque la fuerza del filme recaiga sobre el elemento místico, no deja al margen los obvios parecidos con la misión de un ente consciente (V'ger) en *Star Trek: The motion picture.*

ficha técnica

Imagen: widescreen 2.35:1
Sonido: DD 5.1 Inglés, Dolby Surround castellano
Subtítulos: inglés, croata, francés, griego, hebreo, italiano, portugués, castellano

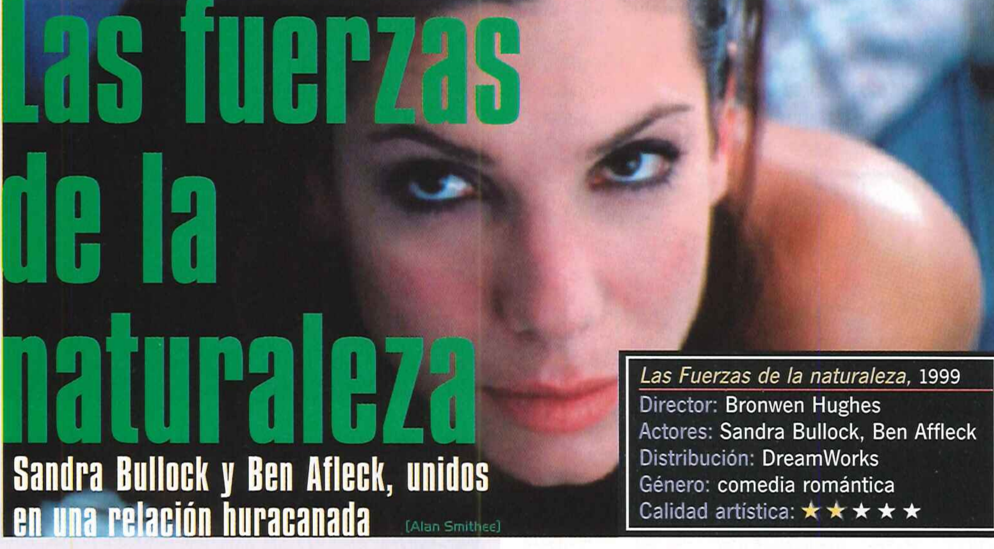
imagen 7
La imagen es clara, sin grano y no se aprecian defectos de compresión. En contrapartida, los contrastes no son muy acentuados, perdiéndose definición.

sonido 6
Una versión en español que se traduce en un correcto uso de los efectos de sonido y de la banda sonora del filme. Para sacarle el máximo partido es recomendable hacer uso de la versión inglesa en DD 5.1

extras 3
*El teaser y el tráiler original de cine, como únicos extras, demuestran la escasez que viene siendo habitual en los lanzamientos de **Star Trek** de **Paramount.***

16°

En esta edición para DVD se puede disfrutar de una imagen de mayor calidad y con mejor sonido (inglés) que en la versión original del filme. Por desgracia, los extras continúan siendo una asignatura pendiente, como se demuestra en los otros títulos de la serie que ya están en el mercado.



Las fuerzas de la naturaleza

Sandra Bullock y Ben Afleck, unidos en una relación huracanada

[Alan Smithee]

Las Fuerzas de la naturaleza, 1999
Director: Bronwen Hughes
Actores: Sandra Bullock, Ben Affleck
Distribución: DreamWorks
Género: comedia romántica
Calidad artística: ★★★★★

A tan sólo unos días de su boda, Ben (**Ben Affleck**) sufre un accidente y su avión queda atrapado en Nueva York. Allí conocerá a Sarah (**Sandra Bullock**), una joven atractiva y divertidamente excéntrica. Ambos comenzaran un accidentado viaje hacia Savannah, un recorrido en el que las fuerzas de la naturaleza intentaran unir dos extremos tan opuestos.

Las fuerzas de la naturaleza es una película que simplemente busca el entretenimiento del espectador, con dos de los actores de moda, y con una banda sonora repleta de temas comerciales y algunos efectos especiales del orden atmosférico. Si pasamos a las características técnicas del DVD, encontramos un menú fijo, con música y efectos sonoros, y en el que contamos con la selección de 20 capítulos.

En cuanto a los idiomas, es imperdonable que el filme carezca de subtítulos en castellano, por lo que esperamos que, en un futuro no muy lejano, los DVDs editados por **DreamWorks** y **Universal** subsanen este inconveniente que está haciendo cabrear a más de uno.

Por el contrario, es de agradecer que **DreamWorks** respete (de momento) los extras que vienen en la zona 1. Salvo los menús, que en la zona americana están muy cuidados, *Las fuerzas de la naturaleza* contiene como extras un «así se hizo» de 4 minutos de duración, un tráiler y lo más destacado, 4 escenas eliminadas. En la primera de ellas, Ben recuerda la fiesta de Michael; la segunda y tercera escenas eliminadas corresponden al trayecto en autobús, y en la cuarta escena podremos ver la erupción de un volcán en unas islas paradisíacas. Nuevamente, todos los extras carecen de subtítulos en cualquier idioma, lo que, de nuevo, es inconcebible.

ficha técnica

Imagen: 1:85.1
Sonido: 5.1 inglés, castellano, italiano y francés
Subtítulos: castellano

imagen 8
*El máster utilizado por **DreamWorks** es de buena calidad, en toda la película hay una predominante de tonos fríos y azulados. En el tráiler, sin embargo, estos tonos son más cálidos, por lo que queda por comprobar cuál de los dos no está talonado.*

sonido 8
La película esta llena de efectos sonoros del orden atmosférico. Dichos efectos son verdaderamente envolventes y espectaculares. Destaca la banda sonora en 5.1.

extras 4
El DVD contiene muy pocos extras y, además, todos carecen de subtítulos en cualquier idioma.

20°





Doble Traición

Un thriller en toda regla



(Star Runner)

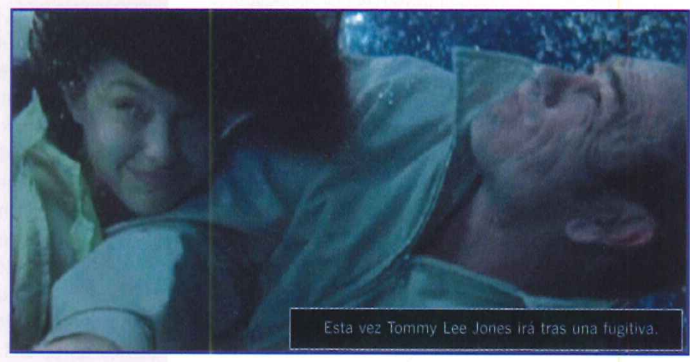
Libby luchará para recuperar a su hijo.

Doble Traición, 1999
Director: Bruce Beresford
Actores: Ashley Judd, Tommy Lee Jones y Bruce Greenwood
Distribución: Paramount
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Ashley Judd interpreta a Libby Parsons, una madre de familia acomodada que es acusada y finalmente condenada por el asesinato de su marido. En la cárcel descubre el montaje del que ha sido objeto. Seis años después consigue la libertad condicional y sólo le falta recuperar a su hijo, pero no será fácil ya que la reaparición de su marido (**Bruce Greenwood,** JFK en Trece días) y el empeño de Travis Lehman (**Tommy Lee Jones**), su tutor en la condicional, le dificultarán las cosas.

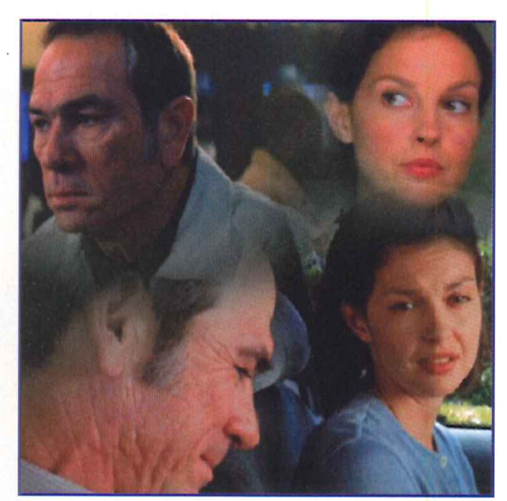
El thriller reúne los requisitos básicos de dicho género: una trama original y dosis de acción alternadas con el suspense bajo el móvil de la venganza y el amor de una madre que pone en juego su libertad para recuperar a su hijo. Destacar las actuaciones de la sutilmente sensual **Ashley Judd** y un seguro como **Tommy Lee Jones,** pese a que pensamos que el rol que adopta en la película es muy similar a sus anteriores apariciones, cuando una de sus grandes cualidades como actor es su versatilidad. **Judd** también ha protagonizado películas del género y juntos consiguen una buena química que realza un largometraje lleno de mentiras, venganzas y misterio. Por otro lado, **Bruce Beresford** dirige con una efectiva sencillez esta producción de la **Paramount,** y reafirma su fama de ser un director que sabe manejar muy bien a sus actores (**Robert Duval** en *Tender Mercies* y **Jessica Tendy** en *Driving Miss Daisy* ganaron sendos Oscars bajo sus órdenes), aunque lamentamos que la película esté más enfocada a la acción que a potenciar las relaciones entre los personajes, lo que hace que la trama sea en algunos momentos previsible, pero sin olvidar alguna sorpresa.

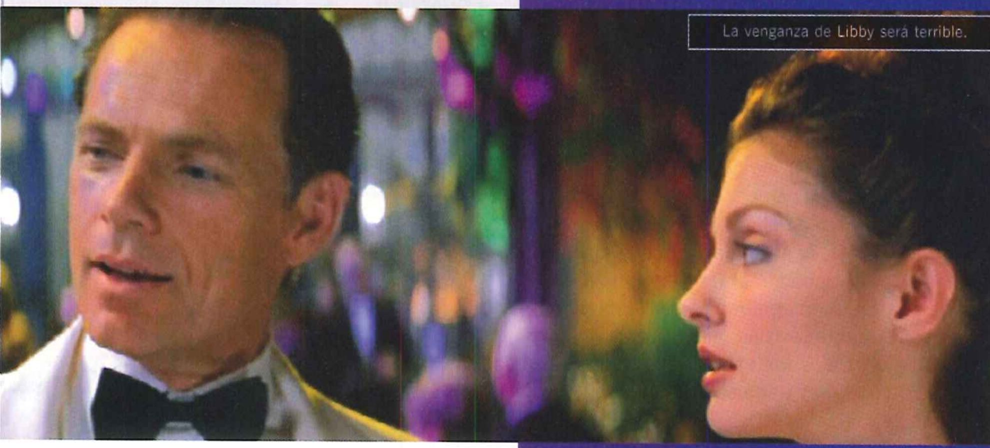
Por último, decir que el buen trabajo en la imagen dota a la película de colores luminosos y contrastes muy bien definidos gracias al trabajo del director de fotografía, **Peter James.** El sonido en *Doble Traición* también está a la altura, con una banda sonora discreta pero efectiva. El esfuerzo de la **Paramount** se ve empañado (una vez más) por unos extras muy decepcionantes, ya que sólo se incluye un «Detrás de la cámara» (13 minutos) y un Tráiler de Cine que no recomendamos que se vea antes que la película, ya que los giros argumentales de ésta son desvelados de forma muy poco inteligente.



Esta vez Tommy Lee Jones irá tras una fugitiva.







La venganza de Libby será terrible.

ficha técnica

Imagen: 16:9 compatible 2:35
Sonido: castellano, francés, inglés e italiano en Dolby Digital 5.1
Subtítulos: croata, catellano, francés, griego, inglés, hebreo, italiano y portugués

imagen 7,5
*Buena definición y nitidez gracias a la fotografía de **Peter James,** ya que la película ofrece unos extraordinarios contrastes y colores luminosos. Se agradece una buena compresión.*

sonido 6,5
El sonido es correcto y preciso, al igual que efectivo en las escenas de acción, pero sin llegar a explotar totalmente las posibilidades del 5.1.

extras 5
*Los extras no están a la altura de la película. Sólo se incluye un Tráiler de Cine y un «Detrás de las cámaras», que forman un pobre bagaje. Esperemos que **Paramount** no olvide este importante complemento.*

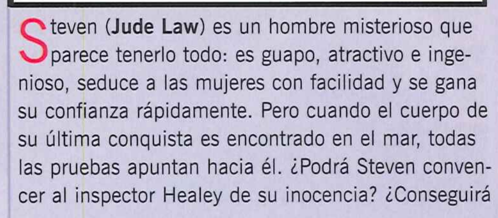




La sabiduría de los Cocodrilos

[Star Runner]

Un cocodrilo que necesita un trabajo, una cuenta bancaria y un sitio donde vivir.



La sabiduría de los cocodrilos, 1998
Director: Po-Chih Leong
Actores: Jude Law, Timothy Spell
Distribución: Lauren Films
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

Steven (**Jude Law**) es un hombre misterioso que parece tenerlo todo: es guapo, atractivo e ingenioso, seduce a las mujeres con facilidad y se gana su confianza rápidamente. Pero cuando el cuerpo de su última conquista es encontrado en el mar, todas las pruebas apuntan hacia él. ¿Podrá Steven convencer al inspector Healey de su inocencia? ¿Conseguirá superar su necesidad de sentirse amado para sobrevivir?...

Po-Chih Leong es el director de *La sabiduría de los cocodrilos,* y se apoya en el guión de **Paul Hoffman** para presentar un thriller que aúna intriga y suspense. El director trata temas como la existencia del ser, el bien y el mal, la autodestrucción o el sacrificio por amor. Aparte muestra sus influencias televisivas en el montaje, donde abunda la voz en off y el lenguaje de los símbolos. Este estilo peculiar puede despistar o decepcionar a más de un espectador, aunque para otros la magia de la película resida en el mismo aspecto. Destacar a un reparto discreto pero efectivo en el que sobresale un genialmente camaleónico **Jude Law,** que interpreta a Steven Grlscz en esta producción de **Lauren.** El actor inglés soporta de forma casi exclusiva el peso de la película, y lo hace con una gran actuación que en su día fue un anticipo de su talento, que en la actualidad no se discute. Le secundan en el papel de comisario Healey, **Timothy Spell,** un actor experimentado a la vez que poco conocido, y una sorprendente **Elina Löwensohm,** que da vida a Anne, la mujer que trastorna los planes de Steven.

playDVD ficha técnica

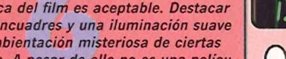


Imagen: widescreen 1.85:1, 16:9
Sonido: Dolby Digital 5.1 castellano e inglés
Subtítulos: castellano e inglés

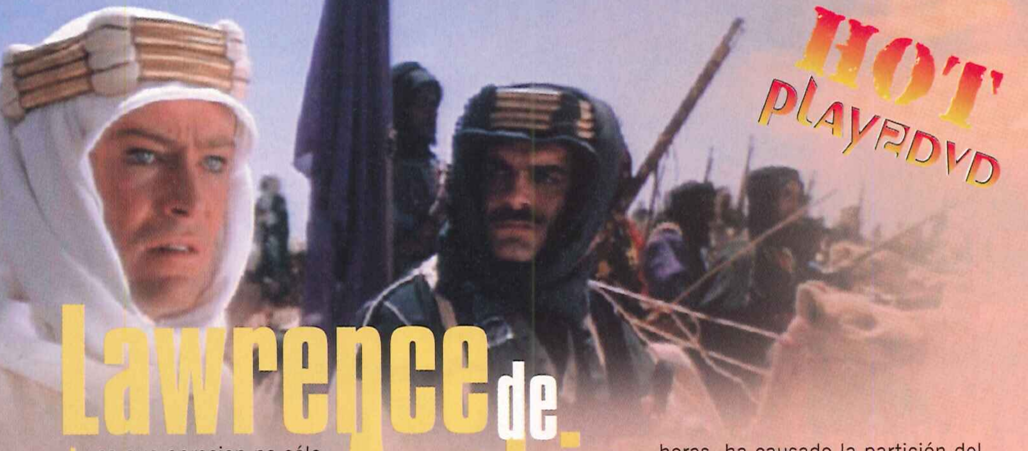
imagen 6
La imagen y estética del film es aceptable. Destacar el cuidado en los encuadres y una iluminación suave que favorece la ambientación misteriosa de ciertas fases de la película. A pesar de ello no es una película que exprima la capacidad del DVD.

sonido 6
*Sin duda destacar el trabajo de **Orlando Gough** y **John Lunn** en la música, creando clímax acertados. Por la naturaleza de la película el máximo potencial que le podemos sacar a este 5.1 de **Lauren Films** es la versión original, sin despreciar un buen doblaje.*

extras 3
Los extras de la película ofrecen mucha información complementaria como diversas fichas y biofilmografías, aunque se añora la información en imágenes, ya que sólo aparece un tráiler (en inglés y castellano)

15°

Por último, **Lauren Films** aporta información complementaria en los extras, por ejemplo Biofilmografías y Fichas (técnica artística y de doblaje), aparte de un Tráiler que completa unos extras discretos en el apartado visual.



Lawrence de Arabia

[Gilliam]

Un mito convertido en clásico del cine

Los que aprecien no sólo el cine clásico, si no el cine en general, verán con claridad que la edición en DVD de esta maravillosa película es indispensable para su colección.

Hablamos de la producción centrada en un personaje heroico y polémico de principios del siglo XX, el teniente británico **Thomas Edward Lawrence,** que pasó de ser un militar cualquiera a conseguir convertirse en un héroe de su tiempo, consiguiendo la gesta de unificar al pueblo de Arabia Saudita.

Los dos discos que incluyen esta edición nos demuestran el mimo que ha puesto **Columbia** en la adaptación de este filme para el formato doméstico de más actualidad. Gracias a este grado de preocupación nos encontramos con una calidad de imagen perfecta, aprovechando la restauración que llevaron a cabo años atrás directores tan ilustres como **Steven Spielberg** o **Martin Scorsese.** Pero el hecho de conservar una nitidez y un colorido dignos de una copia nueva, además de su gran duración, de casi 4 horas, ha causado la partición del metraje en dos DVDs.

En lo referente al sonido, nos encontramos tanto en castellano como en inglés la versión remasterizada en Dolby Digital 5.1, elevando la espectacularidad de las batallas más allá de lo que se pudo pensar cuando se produjo este filme.

La guinda del pastel la ponen los innumerables y extensos extras, una verdadera «delicatessen» para los aficionados al séptimo arte. Desde la posibilidad, si disponemos de ordenador multimedia con DVD-ROM, de apreciar una serie de fotos sobre la historia de Arabia Saudita, hasta disfrutar del «documental especial exclusivo», dividido en numerosos capítulos, que nos narra todos los detalles de la producción de tan espectacular filme, y de la auténtica historia de **Lawrence de Arabia.** Además podremos deleitarnos con los comentarios sobre esta película de **Steven Spielberg,** cuatro documentales realizados en la época que se estrenó la película, imágenes del estreno en Nueva York y de la campaña de publicidad diseñada para este filme, sin descuidar una completa filmografía de director y reparto.



Lawrence de Arabia, remasterizada y puesta al día, nos ofrece una gran cantidad y calidad de extras. Imprescindible.

Lawrence de Arabia, 1962
Director: David Lean
Actores: Peter O´Toole, Alec Guiness, Anthony Quinn, Omar Shariff
Distribución: Columbia
Género: aventura épica
Calidad artística: ★★★★★

playDVD ficha técnica

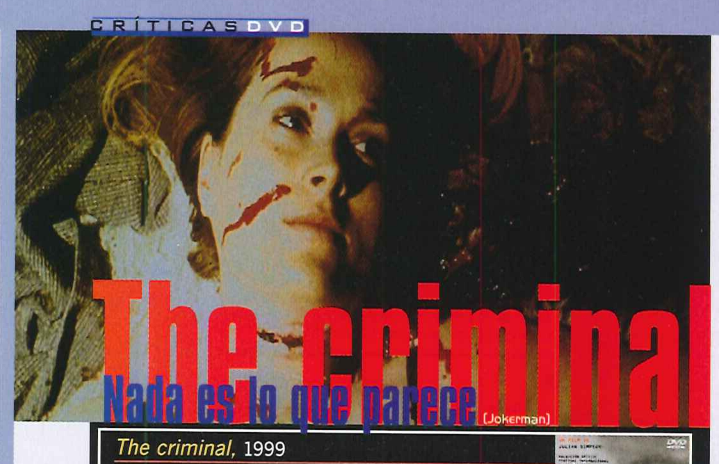
Imagen: 2:35.1
Sonido: castellano e inglés en 5.1
Subtítulos: castellano, inglés, alemán, holandés, árabe...

imagen 9
La calidad con la que podemos disfrutar de esta película es digna de la primera copia que se utilizó en su estreno cinematográfico. La lástima es que el precio por conseguir dicha calidad sea tener el metraje en dos discos.

sonido 9
*La remasterización del sonido nos ofrecerá una espléndida calidad en 5.1. Hay que poner al día el equipo de sonido para apreciar la fantástica banda sonora de **Maurice Jarre.***

extras 9,5
*La cantidad y la calidad de los extras rozan lo sublime, resultando toda una lección de historia sobre el personaje de **T.E. Lawrence.** Además se presentan con menús animados y acompañados del famoso tema musical de la película. Exquisito.*

27,5°



The criminal

Nada es lo que parece

(Jokerman)

The criminal, 1999
Director: Jilian Simpson
Actores: Steven Macintosh, Bernard Hill, Eddie Izzard, Yvan Attal
Distribución: Manga Films
Género: thriller
Calidad artística: ★★★★★

J, un músico de segunda fila, conoce a una mujer muy guapa en un bar. Ella (Sarah) parece tener el control de la situación, acabando los dos en el piso de **J**. A la mañana siguiente, aparece Sarah muerta y todos los indicios apuntan hacia **J**, que no ha cometido el crimen.

A partir de este punto, una orgía de asesinatos y caos se sucederán en la vida de nuestro protagonista.
Con continuos flashbacks, planos imposibles y movimentos de cámara agresivos, el director inglés **Julian Simpson** transforma lo que a priori puede parecer una película más en una película sorprendente.
Los extras de la película no dejan de ser funcionales, compuestos por un tráiler (doblado al castellano) y escenas de rodaje (con el handicap de no estar comentadas, pero sí dobladas).
En formato de texto tenemos la ficha artística y la técnica, entrevistas (dobladas) y dos tráilers de otras películas de **Manga Films** (*The watcher* y *La viuda de Saint-Pierre*).
El manejo de los menús es fácil y el diseño espectacular, teniendo en la selección de capítulo la posibilidad de poder ver trozos de los capítulos. Se encuentran a faltar subtítulos en inglés, asi como más extras para completar el DVD. Además, el cambio de capa en el sonido se nota bastante.

ficha técnica (playDVD)
Imagen: 1,85:1, compatible con 16:9
Sonido: DD 5.1 castellanol, inglés y euskera
Subtítulos: castellano y euskera

imagen 6
Negativo algo picado, no tiene la calidad de vídeo perfecta, pero no interfiere en su visionado.

sonido 8
Excelente sonido para una película que así lo merecía.

extras 4
Actualmente se pide más a los contenidos extras.

18°



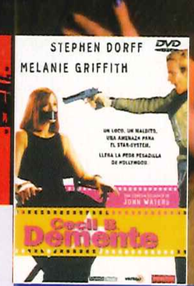
Cecil B. Demente

La última gamberrada de Hollywood

(Jokerman)

Cecil B. Demente, 2000
Director: John Waters
Actores: Melanie Griffith, Stephen Dorff, Zenzele Uzoma, Adrian Grenie
Distribución: Manga Films
Género: comedia gamberra
Calidad artística: ★★★★★

Cecil B. Demente (**Stephen Dorff**) representa el terrorista audiovisual en estado puro. Quiere romper con todo el negocio de **Hollywood,** con sus películas malas y con el comercialismo.
Para ello secuestra a una actriz que representa todo el cáncer que él quiere destruir, Honey Whitlock (**Melanie Griffith**), y cuenta a modo de secta con una panda de patanes, drogadictos y estrellas porno identificados con directores de cine alternativo como **Spike Lee, Almodóvar** o **David Lynch,** que no dudarán en morir por la causa para rodar la película definitiva.
Con un gran sentido del humor, boicotea la proyección de *Patch Adams,* la versión del director o destroza el rodaje de *El retorno de Forrest Gump*.
El filme es, sin duda, una dura crítica al cine comercial de Hollywood y, por extensión, a la sociedad americana.
Muy buena interpretación de sus protagonistas, formado por el dúo **Melanie Griffith-Stephen Dorff.** Sin embargo, el contenido del DVD es insuficiente. Los extras son muy escasos y no aportan lo necesario a esta película tan irónica. El capítulo de extras está compuesto por una entrevista a **Melanie Griffith** (subtitulada en castellano), un tráiler (doblado), dos fichas de texto con el equipo técnico y artístico, dos tráilers de otras películas distribuidas por **Manga Films** (*El portero* y *La comunidad*) y filmografías a modo de texto.
En el apartado sonoro, que sólo cuente con 2.0 en la versión castellana y que se aprecie el cambio de capa resta bastantes puntos a este DVD. Para acceder al formato DTS en versión inglesa, debes situarte en sonido 5.1 inglés (menú idiomas) y presionar el botón derecho del PAD. Cuenta con un diseño de menús acorde con la película y en la selección de capítulos los vemos en moviento. Sin embargo, el global del DVD no deja buen sabor de boca.



ficha técnica (playDVD)
Imagen: 1,85:1, compatible con 16:9
Sonido: DTS y 5.1 inglés, 2.0 castellano
Subtítulos: castellano

imagen 8
Excelente calidad de imagen. Los colores están muy bien contrastados en consonancia con la extavagancia visual de **Waters.**

sonido 6
Que la versión castellana sólo sea 2.0 no es admisible, apesar de que las bandas en inglés esten en 5.1 y en DTS (en un menú oculto, dentro de idiomas).

extras 4
Son bastantes simples y no llegan ni a cumplir el aprobado.





Antz (hormigaz)

Las hormigaz también van al psiquiatra.

[Alan Smithee]

Antz (hormigaz), 1998
Director: Eric Darnell y Tim Johnson
Actores: Woody Allen, Sharon Stone, Sylvester Stallone (Voces V.O)
Distribución: Dream Works
Género: animación
Calidad artística: ★★★★★

Z (**Woody Allen**) es una diminuta hormiga obrera que está harta de la rutina impuesta en el hormiguero. Su vida cambiará definitivamente al conocer a Bala (**Sharon Stone**) la princesa del hormiguero, enamprándose perdidamente de ella. Sus sentimientos quedan frustrados debido a su condición de hormiga obrera. Para conseguir coincidir con ella, Z logra convencer a su gran amigo, la hormiga soldado Weaver (**Silvester Stallone**), para intercambiar su puesto de trabajo. Por ello, nuestra hormiga se verá envuelta en una guerra y sorprendentemente convertida en héroe de guerra. Su vida -y la del hormiguero- darán un giro de 180º.

DreamWorks por fin empieza a lanzar algunos de los títulos de animación más interesantes de la casa, como son *Hormigaz* o *El príncipe de Egipto*. *Hormigaz* es una película para niños y mayores (aunque su sentido del humor está dirigido al público más adulto), donde se nos habla de la búsqueda de identidad y de la libertad de elección de una forma agradable y divertida. No tiene perdida poder oír en la versión original la voz de **Woody Allen**, pero esta opción sólo la podrán disfrutar los que dominen el inglés o portugués, ya que la película carece de subtítulos en castellano, a excepción de cuando aparecen textos que en inglés. Es de agradecer a **DreamWorks** este detalle ya que todavía son muchos los DVD que no disponen de esta posibilidad. Todos los menús son fijos y con música y la selección de escenas está dividida en 26 capítulos.

En lo referente a extras, contiene una buena cantidad de éstos, todos están en un submenú llamado material adicional. Para empezar nos encontramos los comentarios de los directores **Eric Darnell** y **Tim Johnson**, uno de los extras más interesantes de este DVD. En «imágenes del rodaje» nos encontramos un pequeño «así se hizo» (4 minutos); en «bases de animación» (11 minutos) se analizan dos secuencias de la película: el baile del bar y la gota de agua, ambas comentadas por los directores, mostrándonos las cuatro fases del procedimiento de animación utilizado, desde el «storyboard» hasta el resultado final. «Sistema de animación facial», nos explica durante un minuto el procedimiento utilizado para conseguir las expresiones. En el «diseño de personajes» (10 minutos) podremos ver todos los bocetos utilizados, un extra bastante interesante en el cual podréis ver la gran cantidad de opciones que se barajaron para elegir las características de los personajes. Por último, nos encontramos el trailer de la película. La lástima es que todos los extras, incluidos los comentarios, carecen de subtítulos en cualquier idioma, lo que perjudica gravemente a los que adquieran este DVD y no tengan un buen conocimiento del inglés.



«Z» (Woody Allen), un hormiga sentada en el diván del psiquiatra. No nos extraña, siendo una hormiga neoyorquina.

No, no es un fotograma de *E.T...* Es nuestro amigo Z.

Textos traducidos... algo es algo.







ficha técnica

Imagen: 1:85.1, 16:9
Sonido: 5.1 castellano, inglés, italiano y portugués
Subtítulos: inglés para sordos y portugués

imagen 9
El master utilizado por Dream Works es de muy buena calidad. Además es DVD es compatible con televisiores panorámicos, y nos ofrece una imagen limpia y sin defectos.

sonido 8
Los efectos sonoros se suceden a lo largo de toda la película. Todas las pistas de sonido están en 5.1 salvo los comentarios que están en 2.0.

extras 6
El DVD contiene un buen número de extras, incluidos los comentarios de los directores (en este caso), que no vienen indicados en la caja. Pero lo que a estas alturas resulta imperdonable es que estos carezcan de subtítulos.

23°

Envoltorios de cristal

[Polispol] [Jokerman] [ilustraciones: Ricardo Ramos]

Con la aparición del CD audio a principios de los años 80, se introdujo un nuevo estándar de almacenaje para este nuevo formato: la caja de plástico. Este tipo de caja fue adaptado por prácticamente el 100% de distribuidoras de música y pasó a convertirse en un estándar internacional.

Paralelamente al establecimiento del formato CD como soporte musical doméstico, el vídeo tendió el mercado hacia el VHS. Así pues, a principios de los años 90 teníamos la casa llena de cajitas de dos tamaños: las de los CDs y las de VHS.

Llegamos al año 1995. **Philips** y **Sony** presentan conjuntamente el primer prototipo de disco de datos de alta capacidad, que pronto vendría a convertirse en el ya conocido DVD.

A la par, la asociación americana de vendedores de software y vídeo (**VSDA**) deciden crear un comité para pedir a las distribuidoras que unifiquen los DVDs en una sola caja estándar. Ese mismo año, la **VSDA** presenta sus «propuestas» para la futura caja. Éstas son:

1. Que sean cajas únicas para DVD, de manera que cuando el cliente vea la forma y el tamaño, sepa rápidamente lo que es.
2. Que sea resistente y proteja bien el disco
3. Que sea ecológica
4. Que tenga la altura de una caja de cinta VHS, pero la anchura de una caja de CD audio convencional

La primera en proponer un proyecto de caja fue **Warner Media Services** justo para la presentación de las normas que proponía la **VSDA,** cumpliendo todos los requisitos. Ésta es la caja que actualmente aún usa **Warner** para la distribución de sus películas, y consiste en un cartón que se dobla en dos y que en una parte contiene un marco de plástico donde va alojado el disco.

A finales de 1995, una compañía inglesa presenta un segundo tipo de caja, llamado «Amaray». Este formato fue adoptado por el resto de distribuidoras como un estándar de distribución, pero aunque usando la misma base, la mayoría de cajas difieren, según de qué distribuidora sean, en el anclaje y el cierre, aunque el aspecto exterior sea muy parecido.



Distribuidoras

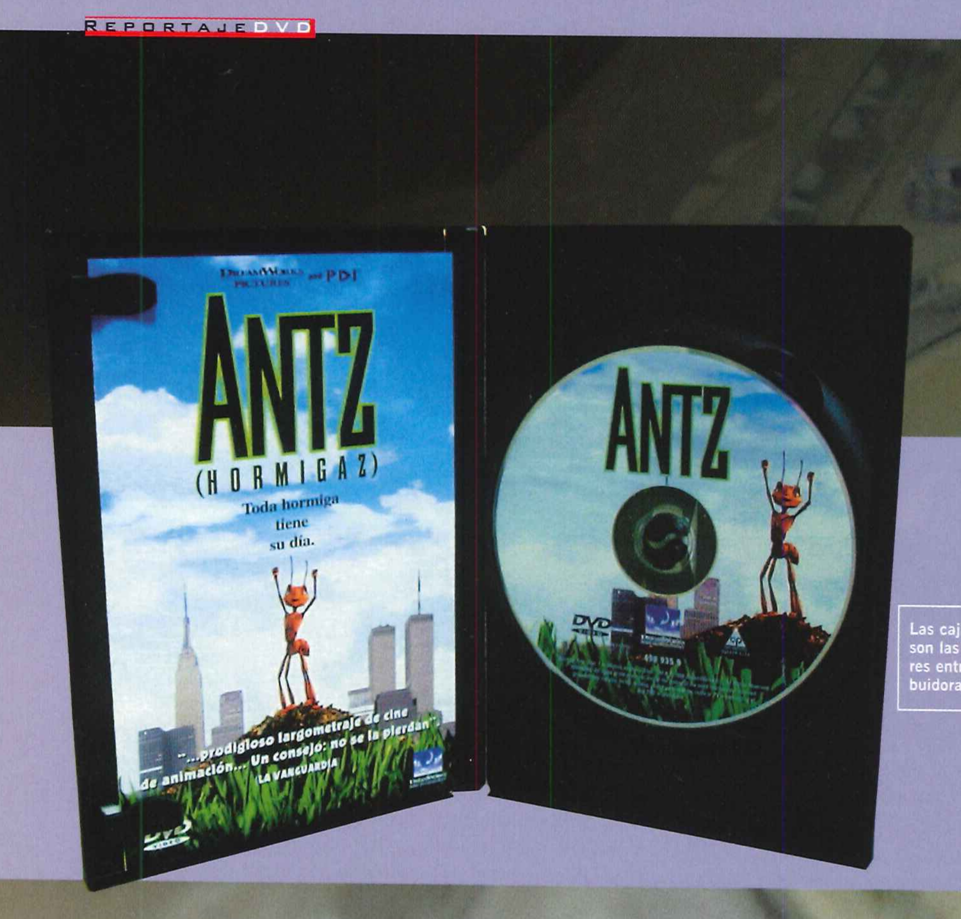
A estas alturas ya es difícil que se pongan de acuerdo entre las distribuidoras para establecer un tipo de caja estándar. Y es una lástima, porque el perjudicado finalmente es el usuario. En todo caso, las cajas de DVDs se dividen en tres grandes grupos:

«A estas alturas ya es difícil que se pongan de acuerdo entre las distribuidoras para establecer un tipo de caja estándar. Y es una lástima, porque el perjudicado finalmente es el usuario...».

1. En nuestro país, **Warner** es la única en usar el sistema llamado **«Snapper»,** el cartón doblado en dos y con el marco de plástico alojando el DVD. El sistema de sujeción del disco es bastante débil, pudiéndose romper fácilmente por culpa de un golpe. El problema que presenta es que se rompe en pedacitos, y esto puede llegar a rayar el disco. Por otra parte, la caja en sí es de cartón y no lleva protección alguna, con lo que es más que probable que, si se cae un liquido encima de la portada, ésta quede totalmente deteriorada. El sistema de cierre de la caja deja bastante que desear también, rompiéndose con facilidad y no habiendo solución alguna a este problema. Otro detalle negativo es que si la caja se rompe, no hay recambios para ella. Como punto positivo, quizás habría que remarcar que, de todas las opciones, ésta es la mas ecológica.

2. **Polygram Video** primero, y más tarde (pero esporádicamente), **Columbia** y **Universal** se lanzaron a distribuir sus películas usando la caja llamada «Jewell Case». Ésta es una evolución directa de las cajas de CD audio, manteniendo el mismo estilo: una caja de plástico transparente del todo y en que la primera página del «booklet» ejerce de portada. Aunque por aspecto parezcan más grandes, tienen el mismo tamaño que las de la casa **Warner.** El hecho de ser de plástico rígido hace que sean las cajas más pesadas del mercado. A pesar de eso, las cajas se rayan con facilidad, dándole un aspecto un poco sucio al producto con el tiempo. Por otra parte, el sistema de sujeción del disco es bastante robusto y no lo daña al sacarlo. Por otra parte, es difícil encontrar recambios para estas cajas cuando se rompen.

La caja «Jewell Case», evolución directa de las cajas de CD audio



Las cajas «Amaray» son las mas populares entre las distribuidoras.

3. Como tercer grupo (y más numeroso) están las cajas llamadas «Amaray», que consisten en una caja de plástico negro, cubiertas de un plástico transparente, para colocar dentro la portada y contraportada, al estilo de las cajas VHS de toda la vida. Básicamente son robustas, pero no pesan tanto como las «Jewell Case», y la portada queda protegida por el plástico que las cubre. A pesar de que por aspecto se parezcan mucho, hay decenas de variedades basadas en este tipo de caja:

- **Columbia,** (cuando no usa «Jewell Case»), **Paramount, JRB** y **Buena Vista** usan la «Amaray» auténtica, con un cierre de dos ganchos y una ranura en medio para abrir la caja. En el interior, el disco queda sujeto por un sistema de enganche en forma de círculo partido y con huecos en los bordes del alojamiento para poder extraerlo con facilidad y sin problemas. Además, el disco queda semisuspendido en el aire, con lo que las posibilidades de rayadura son mínimas. Sin lugar a dudas es la mejor caja de cuantas hemos probado.



- **Manga Films, Filmax, Sogepaq** y **Lauren** usan una versión modificada por una compañía española de la caja «Amaray». Tan sólo tres cosas las diferencian: una, el sistema de cierre (éstas tienen una pestaña para abrir la caja, que aunque es práctica, cuando está muy nueva es dura de abrir). Por otra parte, los ganchos que aguantan el librito de capítulos son más grandes (demasiado y todo). Finalmente, el sistema de sujeción del disco, que es más frágil que el «Amaray» y tiende a romperse en trozos pequeños (que al igual que con las cajas **Warner**), puede llegar a rayar el disco.

- Dentro de este grupo se incluyen también las cajas para videojuegos de **Playstation2.** Básicamente son idénticas a la «Amaray» auténtica, con la diferencia que han colocado un sistema para poder alojar en la caja una memory card. También han perfeccionado el sistema de sujeción del disco, creando un anclaje muy eficaz a la hora de liberar el disco sin problemas.



Doble DVD

Ya de por sí, la cosa es bastante caótica en cuanto a la variedad de cajas que hay en el mercado. Además, la cosa se acentúa cuando la película en DVD contiene 2 discos.
Algunas distribuidoras usan una caja simple en la que los discos van a los lados de la caja. Otras añaden una bandejita móvil en el centro de, y hasta se ha llegado a ver algún DVD con el segundo disco añadido en un sobrecito sin más...

Booklets

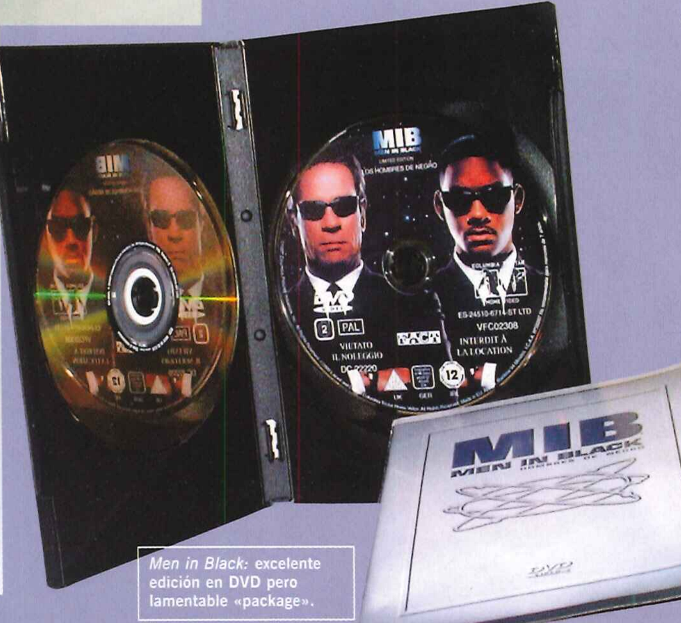
Con la aparición del formato DVD y su estructura de tener la pelicula dividida por capítulos fue necesaria la inclusión dentro de la caja de un «booklet» (librito) con la lista de capítulos. Aquí si que no hubo norma alguna, y cada distribuidora ha acabado haciendo algo diferente a las otras, con menor o mayor suerte.
En el caso de **Warner** no incluyen «booklet», ya que la propia caja tiene impresa en su parte interior la lista de capítulos y, a veces, una pequeña reseña sobre la película. Lo normal suelen ser los «booklets» de 4 páginas en los que hay la lista de capítulos, alguna que otra foto de la película, y una reseña firmada por el director de la película.
Mención especial merecen los «booklets» de **Lauren Films.** Aparte de ser bastante completos y contener incluso alguna entrevista, son del tamaño exacto de un CD de audio, pudiendo poner el «booklet» en la caja de un CD y almacenarlos con este formato reducido.



Cajas especiales

En determinados casos, especialmente en ediciones especiales, se presentan las cajas adaptadas para la propia película. Éste es el caso de *El Club de la Lucha,* con una espléndida caja de cartón que aloja otra caja desplegable y en la que en su interior hay dos discos. Todo, con el diseño grafico de la impecable publicidad de la película.
Una caja parecida es la de *The Rocky Horror Picture Show* (de zona 1), pero en este caso con unas fantásticas fotos de los actores de la película y un troquelado con algunos personajes

The Rocky Horror Picture Show y *El Club de la Lucha*: **dos muestras de cajas difícilmente clasificables, oscuro objeto del deseo de los coleccionistas.**



Men in Black: **excelente edición en DVD pero lamentable «package».**



Trucos

La parte más delicada de un DVD es la propia extracción de éste de la caja... En la mayoría de los casos, lo mejor es apoyar la caja contra una mesa o una base rígida y presionar en el centro del sistema de sujeción del disco, hasta que el éste se libere solo, evitando tocar la base del disco con los dedos. Hay que contar también que en muchos DVDs las dos caras del disco contienen información, con lo que hay que evitar a toda costa el contacto de éste con los dedos.
El caso más crítico que existe es el del DVD edición especial limitada de *Men in Black,* donde el sistema de sujeción del disco hace que tengas que hacer muchísima presión en el sistema de sujeción y tengas de hacer fuerza desde la esquina del disco.
Un sistema más que lamentable, que ha hecho que numerosas personas rompiesen el DVD al sacarlo de esa caja. Un buen truco para sacar el DVD de esa caja consiste en hacer presión, doblando levemente la caja, desde la parte exterior de la misma, hasta que salte el disco.
En cuanto lo hayáis hecho, id corriendo a comprar una caja nueva doble como las de Columbia y tiráis ésta. Afortunadamente, no nos hemos vuelto a encontrar este sistema en ningún DVD español.
En cuanto a las cajas **Warner,** hay mucha gente que lo que hace es forrarlas como si fuesen un libro con «ironfix» o algún plástico adherente parecido, para que con el tiempo no se rompan.

fnac DVD top

1	Terminator (Ed. Especial)
2	El Hombre sin sombra
3	Gladiator
4	Misión: Imposible 2
5	The Matrix
6	El Patriota
7	Los Siete Samurais
8	Frequency
9	Supernova
10	South Park



avances DVD

La fiebre del DVD cada vez se extiende con mayor rapidez. ¿Tendrá la culpa de ello PS2?. Prepárate porque durante esta primavera se avecinan lanzamientos de primera calidad. Intentaremos analizar los más jugosos

El Príncipe de Egipto

El Príncipe de Egipto, una de las producciones animadas más ambiciosas de DreamWorks, por fin se podrá ver en las condiciones que se merece.



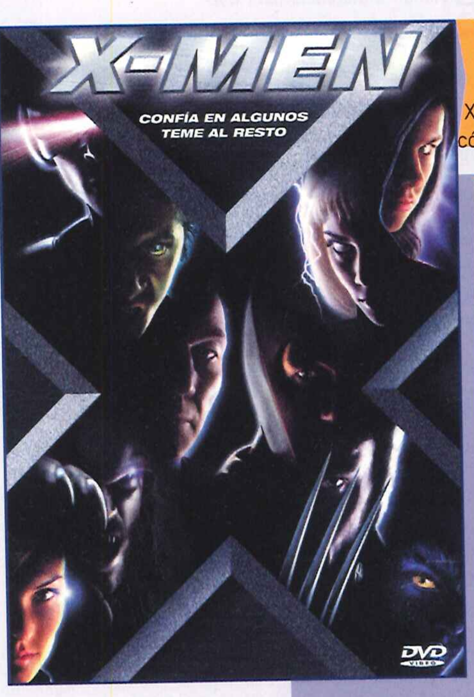
La Celda

Jennifer López, nos propone un viaje a la mente de un loco en La Celda. Un DVD de auténtico lujo, con extras a la altura de la belleza de la actriz.

American Psycho

American Psycho, fue una de las películas más sorprendentes del año pasado, ahora podremos disfrutar de todo lo que ofrezca este DVD.

X-Men



X-Men que ha hecho las delicias de los aficionados al cómic, seguirá su camino glorioso en formato DVD.



Eduardo Manostijeras

Fox nos sorprende con este lanzamiento, en una edición que incluye los comentarios de Tim Burton y Danny Elfman.

ENCUESTA

Debido al enorme interés que habéis mostrado respondiendo a la encuesta que publicamos el número pasado y dado que el plazo de tiempo entre la salida a quiosco de un número y el cierre del siguiente es demasiado ajustado, hemos decidido volver a incluir la encuesta en este número 3. Una encuesta que pretende conocer mejor vuestros gustos y opiniones sobre la revista con el objetivo de adaptarla y hacerla a vuestra medida.

Para premiar el pequeño esfuerzo que representa rellenar y enviar esta encuesta, este mes sorteamos nada más y nada menos que ¡10 películas DVD! Exactamente sorteamos 5 Spriggan y 5 Shaft, gentileza de Filmax. Los que ya habéis enviado vuestra encuesta y no habéis sido agraciados con el sorteo de las suscripciones y los Moto GP del mes pasado, no hace falta que lo volváis a hacer, ya que participaréis también en este sorteo. Si todavía no has mandado tu encuesta, no lo dudes. Envíala por e-mail (no hace falta que re-escribas las preguntas) a play2dvd@terra.es o envía la página recortada (mejor fotocopiada que siempre duele destrozar una revista) a: Play2DVD - Encuesta C/ Cardener, 18 local 08024 Barcelona

**En algunas de las preguntas de la encuesta podrás ver que te piden puntuar del 1 al 5 diferentes aspectos. Esta puntuación se puede traducir como: 1-Muy mal, 2-Mal, 3-Regular, 4-Bien, 5-Excelente*

1-Puntúa del 1 al 5 qué te parecen las secciones de Play2DVD, tanto por su interés como por sus contenidos.

- __ Noticias / Primeras fotos videojuegos
- __ De puertas a fuera
- __ Previews
- __ Reportajes videojuegos
- __ Reviews
- __ Correo
- __ Trucos
- __ Noticias DVD
- __ Importación DVD
- __ Comparativa DVD
- __ Análisis DVD

2- ¿Qué otras secciones o temas te gustaría ver en la revista?

3- Valora del 1 al 5 los diferentes apartados de la revista:

- __ El diseño de la portada
- __ El diseño y la maquetación del interior de la revista
- __ La relación calidad-precio
- __ La sección de videojuegos
- __ La sección de DVD
- __ La revista en general

4- Valora del 1 al 5 la primera impresión que te ha causado el nuevo sistema de entretenimiento de Sony: la PS2. __

5- Marca con una X tus dos géneros preferidos en videojuegos

- ❏ Shoot'em up (disparos)
- ❏ Beat'em up (lucha)
- ❏ RPG (rol)
- ❏ Deportes
- ❏ Velocidad / Carreras
- ❏ Puzzle
- ❏ Aventura
- ❏ Plataformas
- ❏ Simulación
- ❏ Estrategia

6- Marca con una X los sistemas de entretenimiento electrónico que dispones en tu casa.

- ❏ PlayStation 2
- ❏ PlayStation
- ❏ Dreamcast
- ❏ Otras consolas à ¿Cúales? ______
- ❏ Reproductor doméstico de DVD (no PS2)
- ❏ Ordenador PC

7- ¿Compras otras revistas de videojuegos?

- ❏ No
- ❏ Sí, ¿Cuáles? ______

8-¿Cuántas ptas piensas gastarte en los próximos 3 meses en videojuegos para tu PS2?

- ❏ Nada
- ❏ Menos de 10.000 ptas
- ❏ Entre 10.000 y 30.000 ptas
- ❏ Más de 30.000 ptas

9- ¿Has alquilado, o piensas alquilar en breve, videojuegos para PS2?

- ❏ No
- ❏ Sí

10- ¿Cuántas ptas piensas gastarte en los próximos 3 meses en películas en formato DVD?

- ❏ Nada
- ❏ Menos de 4.000 ptas
- ❏ Entre 4.000 y 12.000 ptas
- ❏ Más de 12.000 ptas

11- ¿Has alquilado, o piensas alquilar en breve, películas en formato DVD?

- ❏ No
- ❏ Sí

12- ¿Accedes a Internet habitualmente?

- ❏ No
- ❏ Sí, ¿Dónde?
  - _ En casa
  - _ En el trabajo
  - _ En otro lugar (cibercafé, universidad, etc.)

13- ¿Qué aspecto de una revista de videojuegos te interesa más? (Marca los dos que más te atraen)

- ❏ Últimas noticias
- ❏ Imágenes inéditas de próximos lanzamientos
- ❏ Avances de videojuegos (previews)
- ❏ Críticas de juegos (reviews)
- ❏ Reportajes
- ❏ Entrevistas
- ❏ Opinión (de la redacción o de otros lectores)
- ❏ Trucos y guías para juegos

14- Dinos qué posibilidades de la PS2 utilizas actualmente.
(indícalo con 1: nunca; 2: a veces; 3: habitualmente)

- ❏ Juegos de PSOne / PlayStation
- ❏ Juegos de PlayStation 2
- ❏ Películas DVD
- ❏ Música (Audio CD-DVD)

15- Marca con una X los periféricos que (ahora o cuando aparezcan) tienes pensado adquirir:

- ❏ Disco duro
- ❏ Modem
- ❏ Ratón / Teclado
- ❏ Multitap (adaptador 4 mandos)
- ❏ Sistema de sonido (DTS o DD 5.1)
- ❏ Otros mandos (volantes, etc.)
- ❏ Mando a distancia para DVD
- ❏ Otros (indícalos) ______

Datos personales:

Nombre y apellidos: ______
Dirección: ______
CP: ______
Población: ______
Provincia: ______
Fecha nacimiento: ______
Email: ______
Teléfono contacto: ______

Los datos que nos facilites pasarán a formar parte de nuestra base de datos. Según la legislación vigente tienes derecho en cualquier momento a cancelarlos o modificarlos si no son correctos. Si no deseas recibir información y/o promociones marca con una X el siguiente cuadro. [ ]

Boletín de suscripción

Anímate y aprovecha las ventajas de ser suscriptor, para no perderse ni un solo número, recibirlo cómodamente en tu casa y ahorrarse un dinero. Además recibirás también los números especiales sin recargo alguno. ¿A qué esperas? Rellena este boletín y mándalo a: Play2DVD - Suscripciones
C/ Cardener, 18, local 08024 Barcelona

- ❏ Suscripción por 12 números por sólo 5710 ptas (34.31 €) (20% descuento)
- ❏ Suscripción por 24 números por sólo 9995 ptas (60 €) (30% descuento)

Precios válidos para España. Europa: 60€ (12 núm) - 90€ (24 núm)
Resto del mundo: 85$ (12 núm) - 130$ (24 núm)

Nombre: ______
Apellidos: ______
Dirección: ______
CP: ______
Población: ______
Provincia: ______
País: ______
Fecha de nacimiento: ______
Teléfono de contacto: ______
Email: ______

Forma de pago:

- ❏ Cheque bancario (adjuntar en el sobre) a nombre de Digipro Producciones S.L.
- ❏ Ingreso en cuenta de "La Caixa" Nº 2100-0846-15-0200380453 (adjuntar comprobante e indica tu nombre y primer apellido en el ingreso)
- ❏ Giro pastal Nº ______ (indicar Play2DVD en el texto del giro)
- ❏ Contrareembolso (+gastos de envío)
- ❏ Domiciliación bancaria a Nº de cuenta (sólo España):
  - Titular: ______
  - Domicilio de la oficina bancaria: ______
  - CP y población oficina bancaria: ______

Firma del titular de la cuenta:

Ruego acepten hasta nuevo aviso los cargos en mi cuenta o libreta de ahorro que presente Digipro Producciones S.L.





▶ ¿Quieres conseguir completamente gratis una película de DVD?

▶ ¿Quieres mostrar tu opinión sobre la revista?

ENTONCES PARTICIPA Y ENVÍA LA ENCUESTA QUE PUEDES ENCONTRAR EN LA PÁGINA ANTERIOR. PARTICIPARÁS EN EL SORTEO ENTRE TODAS LAS ENCUESTAS RECIBIDAS DE:

5 Shaft
5 Spriggan

Gentileza de




play2DVD